DE Gebrauchsanleitung
GB Operating instructions
FR Notice d'emploi

Easy Control

Installation / Programmierung

No. 50289

Original Gebrauchsanleitung

Hinweise zu dieser Gebrauchsanleitung

Willkommen bei OASE Living Water. Mit dem Kauf des Produkts **Easy Control** haben Sie eine gute Wahl getroffen.

Lesen Sie vor der ersten Benutzung des Gerätes die Anleitung sorgfältig und machen Sie sich mit dem Gerät vertraut. Alle Arbeiten an und mit diesem Gerät dürfen nur gemäß der vorliegenden Anleitung durchgeführt werden.

Beachten Sie unbedingt die Sicherheitshinweise für den richtigen und sicheren Gebrauch.

Bewahren Sie diese Anleitung sorgfältig auf. Bei Besitzerwechsel geben Sie bitte die Anleitung weiter.

Hinweis

In Bezug auf alle Angaben und Beschreibungen in diesem Installations- und Bedienungshandbuch bleiben Änderungen im Zuge der technischen Verbesserung der Anlage und/oder ihrer Komponenten vorbehalten.

Einleitung

Mit Hilfe dieses Programmes sind Sie in der Lage alle DMX fähigen Geräte zu programmieren und mit dem USB-DMX-Interface Ihre Projekte an jedem beliebigen Ort ablaufen zu lassen. Ein Personal Computer ist nur zum Programmieren des Interface nötig.

Diese Anleitung soll Ihnen erklären wie das “OASE DMX Control“ funktioniert, so dass Sie in der Lage sein werden professionelle Shows auf eine Bühne zu bringen, so weit Ihre Kreativität sie leitet.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung ... 4
2. Installation OASE DMX Control Treiber und Software ... 4
   2.1 Installation des Treibers für das USB DMX Interface ... 4
   2.2 Installation Oase DMX Control Software ... 5
3. Easy Control Hardware ... 8
   3.1 Beschreibung und Installation ... 9
4. Easy Control Programmierung ... 12
   4.1 Startbildschirm ... 12
   4.2 Channel Groups ... 13
      4.2.1 Selektieren von Kanälen ... 13
      4.2.2 Gruppieren der Kanäle ... 13
      4.2.3 Umbenennen von Kanalgruppen ... 13
      4.2.4 Löschen von Kanalgruppen ... 14
   4.3 Sequence ... 15
      4.3.1 Erstellen einer Sequenz ... 15
      4.3.2 Löschen einzelner Sequenzen ... 16
      4.3.3 Umbenennen von Sequenzen ... 16
      4.3.4 Properties verändern ... 16
      4.3.5 Verändern von Positionen in einem Sequenzablauf ... 17
   4.4 Cues ... 18
      4.4.1 Erstellen von Cues ... 18
      4.4.2 Löschen von Cues ... 18
      4.4.3 Umbenennen von Cues ... 19
      4.4.4 Cue Properties ändern ... 19
      4.4.5 Kopieren von bereits erstellten Cues ... 20
      4.4.6 Einfügen von neuen Cues ... 20
   4.5 Channel Control ... 21
      4.5.1 Channelsettings ... 21
   4.6 Beispielprogrammierung ... 23
   4.7 Sequenzer / Overview ... 24
      4.7.1 Sequenzer Statusleiste ... 24
      4.7.2 Sequenzer Playleiste ... 25
   4.8 Overview ... 26
   4.9 Trackblock ... 28
   4.10 File ... 30
      4.10.1 New ... 30
      4.10.2 Open Programm ... 31
      4.10.3 Save as ... 32
      4.10.4 Save ... 32
      4.10.5 Laden eines Projekts in das Interface ... 33
      4.10.6 Öffnen eines Projekts aus dem Interface ... 33
      4.10.7 Project Properties ... 34
   4.11 DMX-Adressen Programmierung ... 38
5. Garantie ... 40

- DE -

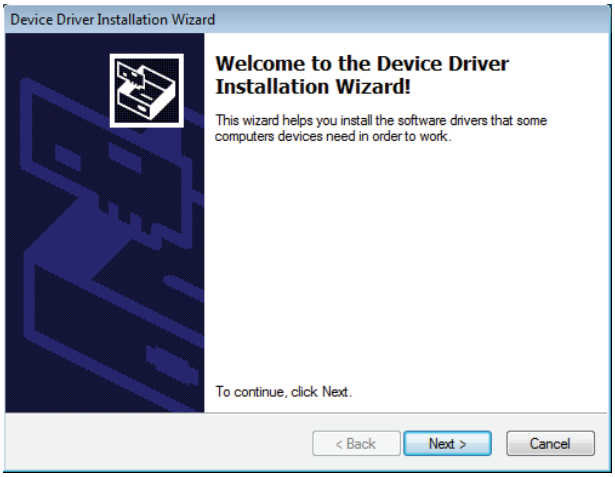
1. Einleitung

Diese Anleitung soll Ihnen erklären wie die “OASE DMX Control“ Software auf Ihren PC mit Windows XP, Windows Vista und Windows 7 installiert wird, so dass Sie in der Lage sein werden mit dem USB-DMX-Interface eine [PC-] Verbindung zu Ihrer Software herzustellen. Voraussetzung sind natürlich die administrativen Rechte Ihres PC.

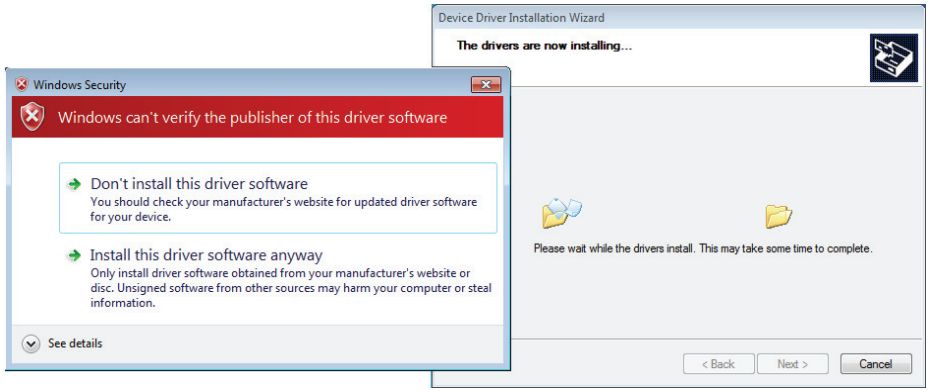
2. Installation OASE DMX Control Treiber und Software

2.1 Installation des Treibers für das USB DMX Interface

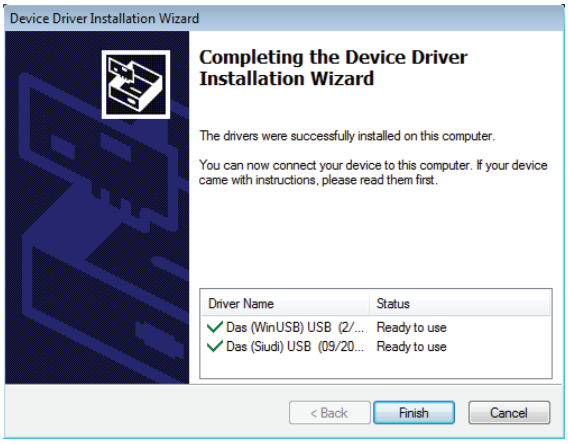
Legen Sie die Installations-CD in das CD Laufwerk und führen Sie die Datei: „SiudiDriver.exe“ aus. Anschließend kann ein Fenster mit einer Warnmeldung erscheinen. Diese Warnmeldung dient dazu sicherzustellen, ob das Treiber-Installationprogramm Zugriff zu Ihrem Rechner erhalten darf. Bitte bestätigen Sie mit „Ja“. Nun erscheint das Fenster des Installationsprogramms. Bestätigen Sie mit „Weiter“.


Device Driver Installation Wizard
Welcome to the Device Driver Installation Wizard!
This wizard helps you install the software drivers that some computers devices need in order to work.
To continue, click Next.
< Back
Next >
Cancel

Es kann sein, das ein weiterer Warnhinweis erscheint. Bestätigen Sie die Treiberinstallation:

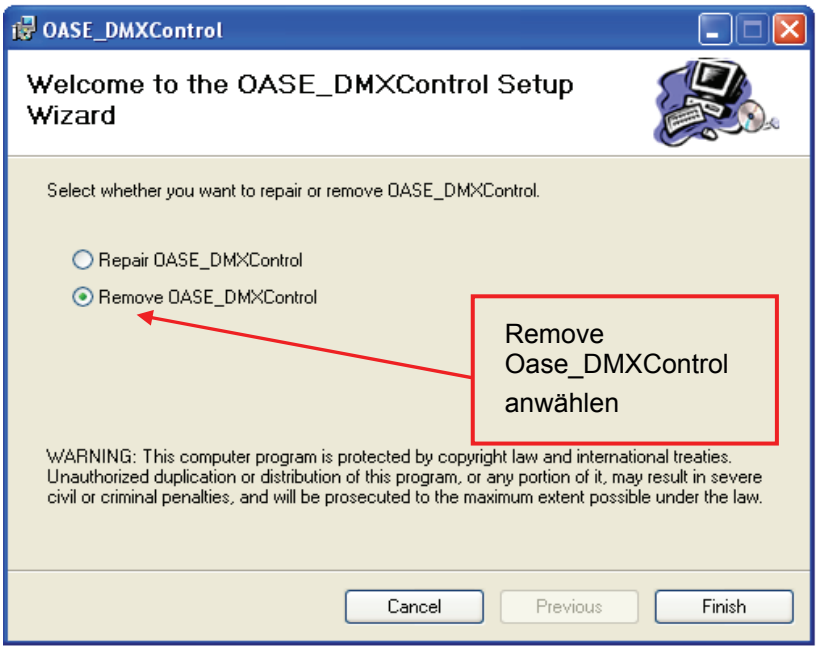

Windows Security
Windows can't verify the publisher of this driver software
Don't install this driver software
You should check your manufacturer's website for updated driver software for your device.
Install this driver software anyway
Only install driver software obtained from your manufacturer's website or disc. Unsigned software from other sources may harm your computer or steal information.
See details
Device Driver Installation Wizard
The drivers are now installing...
Please wait while the drivers install. This may take some time to complete.
< Back
Next >
Cancel

Abschliessend wird die erfolgreiche Installation angezeigt:

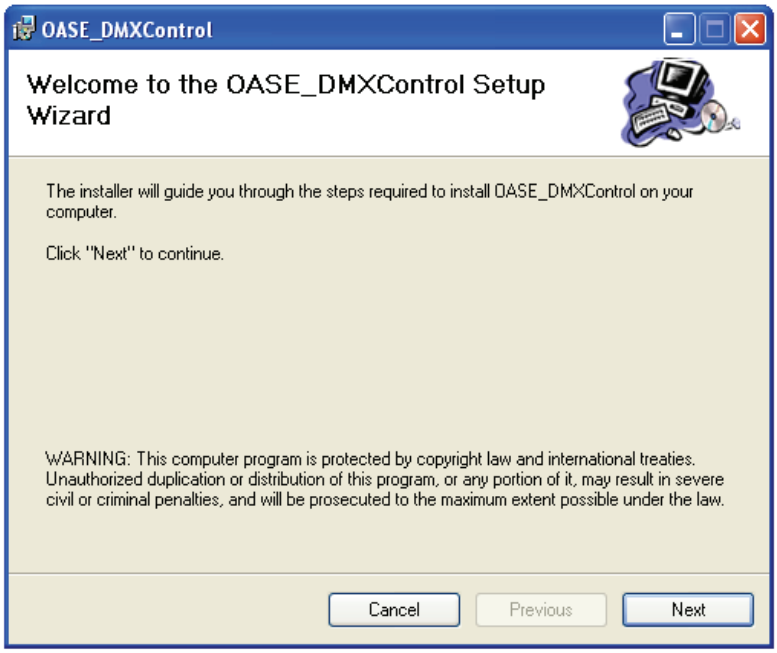

Device Driver Installation Wizard
Completing the Device Driver Installation Wizard
The drivers were successfully installed on this computer.
You can now connect your device to this computer. If your device came with instructions, please read them first.
Driver Name
Status
Das (WinUSB) USB (2/...
Ready to use
Das (Siudi) USB (09/20...
Ready to use
< Back
Finish
Cancel

2.2 Installation Oase DMX Control Software

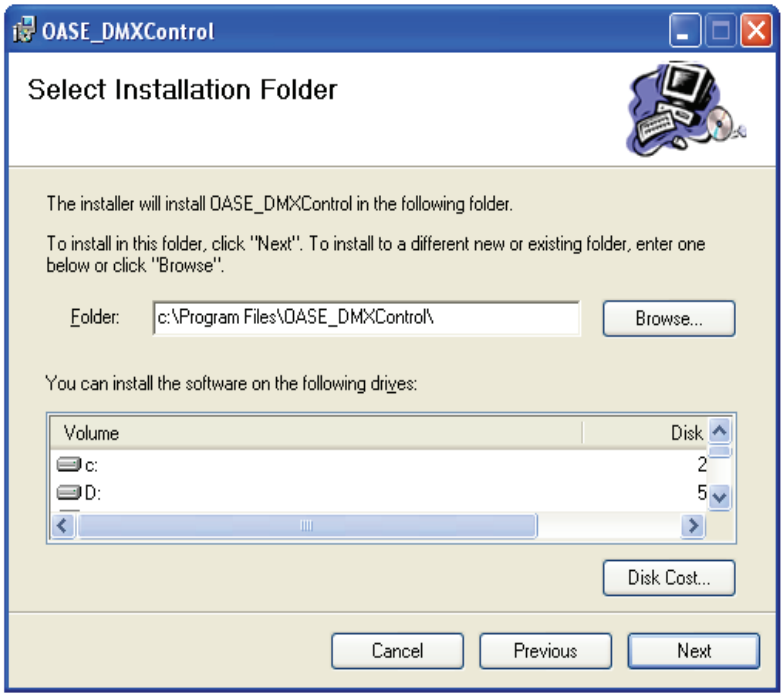
Bevor Sie auf das Interface zugreifen können, muss die Oase DMX Control Software installiert werden. Dazu startet man mit einem Doppelklick die Installationssoftware „Oase_DMXControl.msi“. Wenn eine frühere Version der Oase DMX Control Software installiert ist, erscheint folgendes Fenster:


OASE_DMXControl
Welcome to the OASE_DMXControl Setup Wizard
Select whether you want to repair or remove OASE_DMXControl.
Repair OASE_DMXControl
Remove OASE_DMXControl
Remove Oase_DMXControl anwählen
WARNING: This computer program is protected by copyright law and international treaties. Unauthorized duplication or distribution of this program, or any portion of it, may result in severe civil or criminal penalties, and will be prosecuted to the maximum extent possible under the law.
Cancel
Previous
Finish

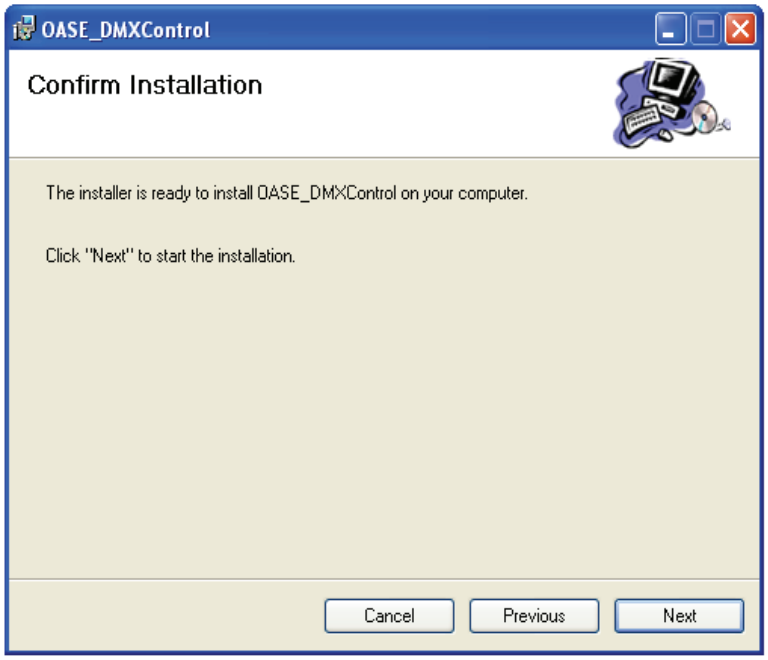
Danach wechseln Sie die Einstellung „Remove Oase_DMXControl“ und bestätigen Sie mit „Finish“.

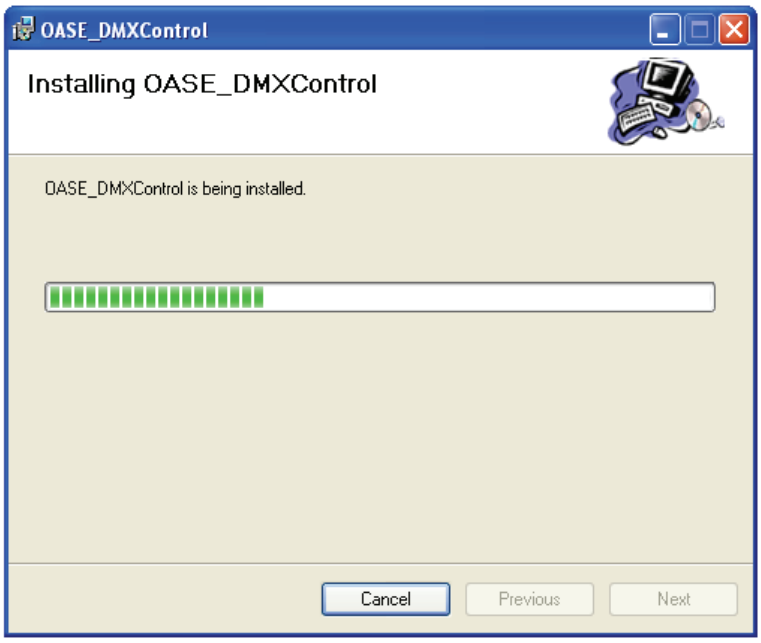

OASE_DMXControl
Welcome to the OASE_DMXControl Setup Wizard
The installer will guide you through the steps required to install OASE_DMXControl on your computer.
Click "Next" to continue.
WARNING: This computer program is protected by copyright law and international treaties. Unauthorized duplication or distribution of this program, or any portion of it, may result in severe civil or criminal penalties, and will be prosecuted to the maximum extent possible under the law.
Cancel
Previous
Next

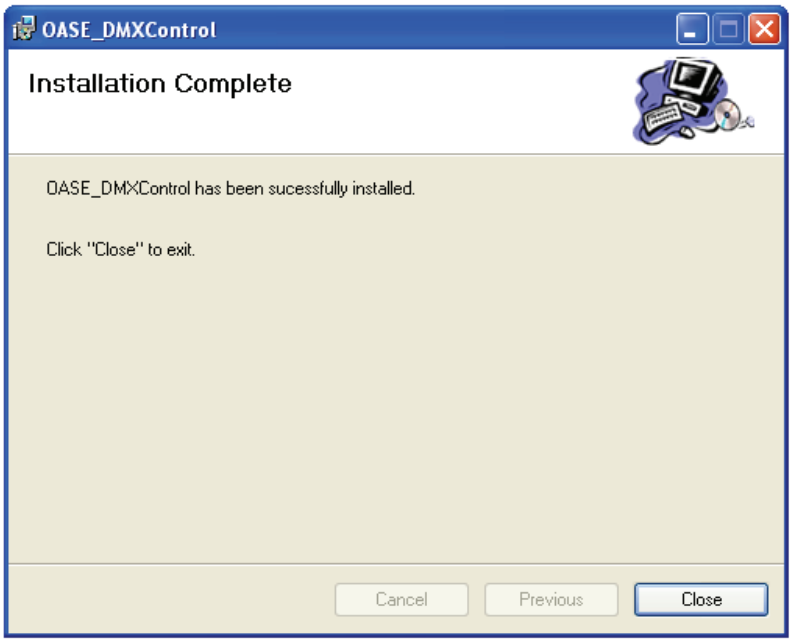
Dann wird das Programm Oase_DMXControl installiert. Nach der Installation bestätigen Sie mit dem Button „Next“.



Nach der Wahl des Programminstallationsortes auf Ihren PC bitte mit „Next“ bestätigen.







Nach der Installation mit Close das Installationsprogramm beenden. Das Oase DMX-Tool ist somit auf Ihren PC installiert.

Wenn Sie nur ein Versionsupdate von der Oase_DMXControl durchführen wollen müssen Sie diesen Setupvorgang 2mal durchführen:

- Das Oase_DMXControl Setup löscht das alte Programm, indem Sie die Einstellung Remove Oase_DMXControl anwählen.
- Sollten Sie erneut die Installationssoftware Oase_DMXControl.msi starten, installiert sich die Neue Version über das Setupmenü wie auf Seite 6 beschrieben.

3. Easy Control Hardware

Technische Daten :

Kompatibilität :	DMX512/1990
Kanäle:	256 senden (PC-Modus)
	256 senden (Stand-Alone-Modus)
Anschluss DMX:	XLR 5-polig (DIN56930-2)
Anschluss USB:	Mini-USB
Abmaße:	100mm x 415mm x 40mm
Gewicht:	130g

Speicher:

Der OASE Easy Control hat einen dynamischen Speicher. So das Sie bis zu 250 Szenen programmieren können. Wobei es immer auf die Komplexität der einzelnen Szenen ankommt.

Elektrischer Anschluss :

Spannungsversorgung: 5 V DC / max. 500 mA über den Mini USB-Anschluss.

DMX Anschluss :

Rechter XLR Stecker-Buchse für DMX Ausgang

Linker XLR Stecker-Buchse für DMX Eingang

Pin 1: Schirm / GND
Pin 2: DMX –
Pin 3: DMX +
Pin 4: optional
Pin 5: optional

3.1 Beschreibung und Installation

Der OASE Easy Control ermöglicht einem PC, ein DMX-Universe über die USB-Schnittstelle zu senden. Die notwendigen Treiber für Windows XP, sowie Windows Vista, Windows 7 finden Sie auf der Installations-CD.

Installation

Bevor Sie auf das Interface zugreifen können, muss der Treiber installiert werden. Ist der Treiber einmal installiert, wird das Interface beim Anstecken automatisch erkannt.

Generell gilt: Starten Sie Ihren Rechner neu und warten Sie, bis Windows vollständig geladen ist. Stecken Sie das USB Interface an. Es wird automatisch von Windows erkannt. Bitte beachten Sie die Installationsanweisungen in Kapitel 2.

Easy Stand Alone Modus

Erfolgt durch den angeschlossenen Computer keine USB-Kommunikation (z.B. weil kein Programm geladen und gestartet ist), dann geht das Interface nach etwa 7 Sekunden in den STAND ALONE Modus über und sendet die gespeicherten Szenen. Über die VOR und RÜCK Taste können Sie sich durch den Speicher steppen. Das Interface lässt sich auch gänzlich ohne Rechner betreiben, dann muß jedoch eine externe Speisung (5V DC, stabilisiert) über dem Mini-USB-Anschluss zur Verfügung stehen.

Gewährleistung

Die Gewährleistung für dieses Gerät beträgt 1 Jahr. Sie umfasst die kostenlose Behebung der Mängel, die nachweisbar auf die Verwendung nicht einwandfreien Materials oder Fabrikationsfehler zurückzuführen sind. Die Gewährleistung erlischt:

- ► bei Veränderungen und Reparaturversuchen am Gerät
- ► bei eigenmächtiger Veränderung der Schaltung
- ► Schäden durch Eingriffe fremder Personen
- ► Schäden durch Nichtbeachtung der Bedienungsanleitung und des Anschlussplanes
- ► Anschluss an eine falsche Spannung oder Stromart
- ► Fehlbedienung oder Schäden durch fahrlässige Behandlung oder Missbrauch

Haftung

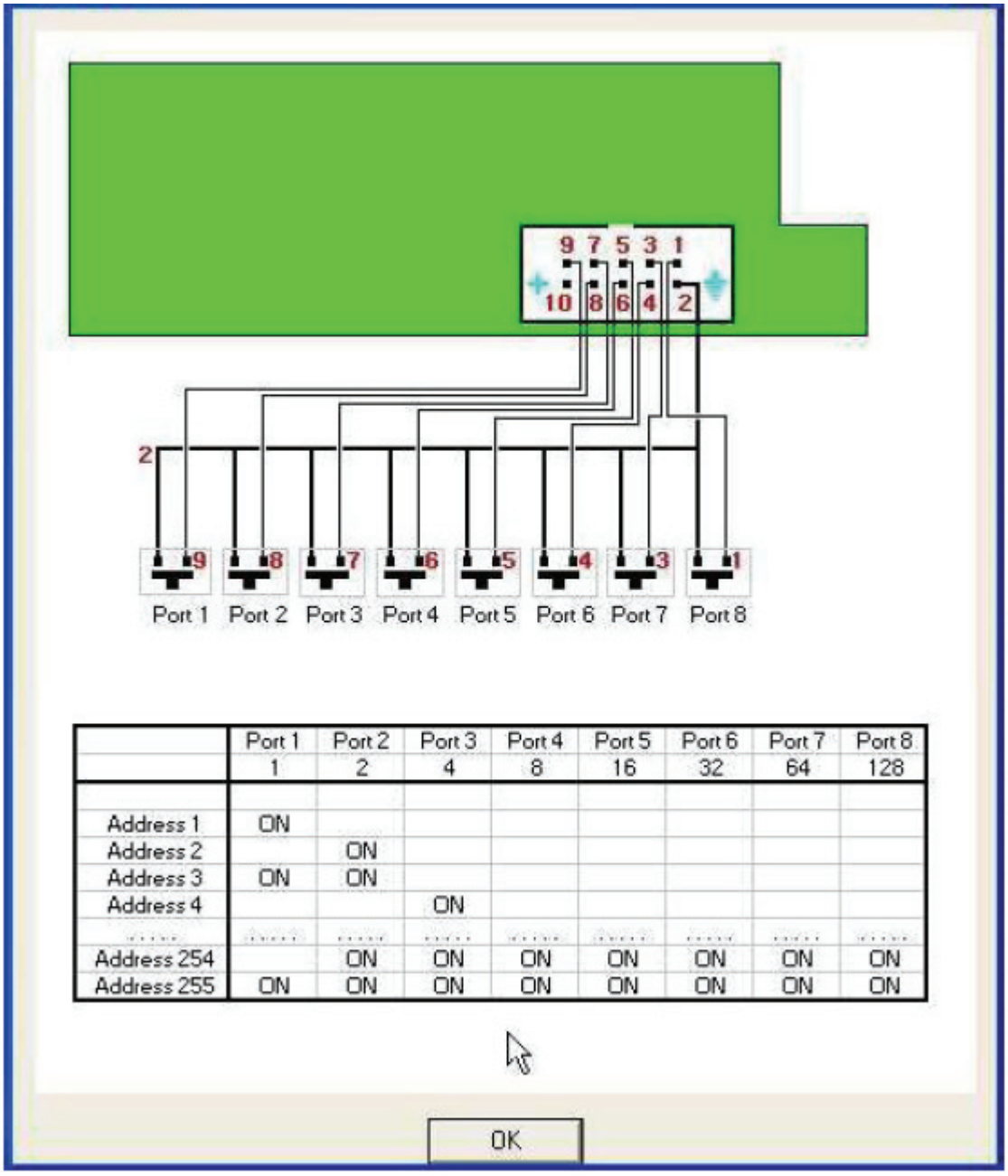
Der Käufer hat sich von der Eignung des Materials für den von Ihm vorgesehenen Einsatzzweck zu überzeugen. Eine Eignung des Vertragsgegenstandes für einen bestimmten Verwendungszweck wird nicht zugesichert. Eine Haftung für Schäden oder Folgeschäden, gleich welcher Art, ist ausgeschlossen.

Service

Innerhalb des Gerätes sind KEINE vom Anwender zu bedienenden oder zu wartenden Teile enthalten. Sollte Ihr USB DMX Interface einmal einen Service benötigen, dann senden Sie das Gerät bitte gut verpackt und frachtfrei an Oase.

Hier ist eine vereinfachte Darstellung der internen Easy Control, das es Ihnen ermöglicht, über externe Tasten oder über ein binäres Adress-System, Szenen zu aktivieren.

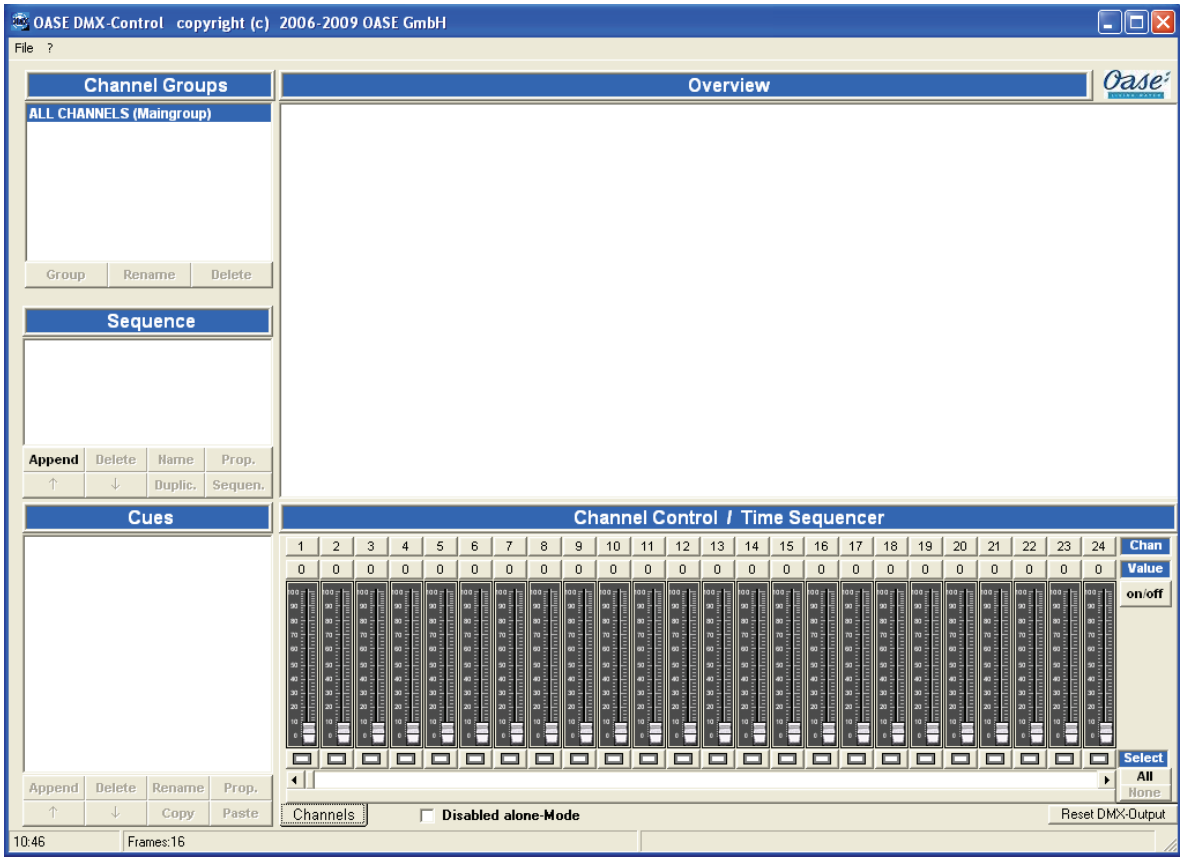
Direkter Zugang zu 255 Szenen



	Port 1 1	Port 2 2	Port 3 4	Port 4 8	Port 5 16	Port 6 32	Port 7 64	Port 8 128
Address 1	ON							
Address 2		ON						
Address 3	ON	ON						
Address 4			ON					
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Address 254		ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Address 255	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

4. Easy Control Programmierung

4.1 Startbildschirm



Gleich nachdem Sie das Programm gestartet haben, erscheint das Hauptfenster. Hier haben Sie Überblick über alle 256 zur Verfügung stehenden DMX-Kanäle.

Auf der linken Bildschirmseite haben Sie Einblick über alle eingestellten Channel Groups (zu Deutsch: Kanalgruppen), alle Sequences (Sequenzen) und alle Cues.

Auf dem rechten, unteren Bildschirmbereich haben Sie Einsicht auf alle 256 zur Verfügung stehenden DMX Kanäle. Zwischen diesen können Sie durch betätigen der beiden Pfeiltasten, oder durch ziehen des Scrollbar hin- und herscrollen.

Rechts oben am Bildschirm finden Sie ein Grafikfenster mit dem Titel „Overview“, auf dem Sie einen Übersichtsplan der jeweiligen Anlage erstellen können.

4.2 Channel Groups

In der linken oberen Ecke des Bildschirmes befindet sich der Teilbereich Channel Groups. Unter diesem finden sich alle von Ihnen zu einzelnen Gruppen zusammengefassten Kanäle.

Um die Programmierung zu vereinfachen, könne Sie einzelne Kanäle oder Aggregate zu Gruppen zusammenfassen.

Als Grundeinstellung ist die Gruppe „ALL CHANNLES (Maingroup)“ vorgegeben. Diese Gruppe enthält alle 256 möglichen DMX Kanäle und kann weder gelöscht, noch umbenannt werden.

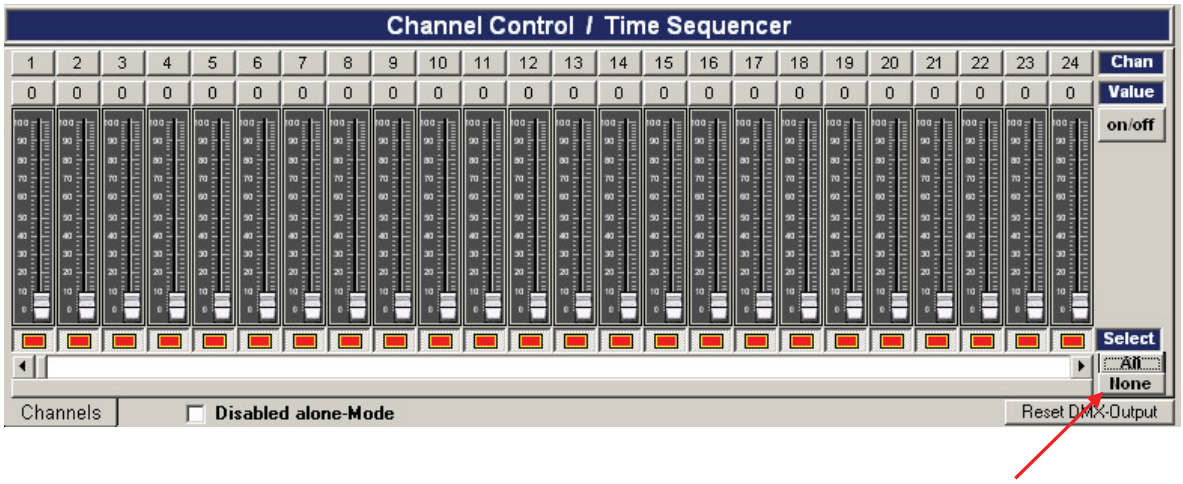
Um Channel Groups erstellen zu können sind die folgenden Schritte nötig:

4.2.1 Selektieren von Kanälen

Kanäle selektieren Sie, in dem Sie den jeweiligen Selektionsbutton unterhalb eines Faders betätigen.

Um alle Kanäle auf einmal zu selektieren, ist es nicht notwendig jeden einzeln zu selektieren. Direkt neben den Fadern, befinden sich rechts unten die beiden Buttons „All“ und „None“.

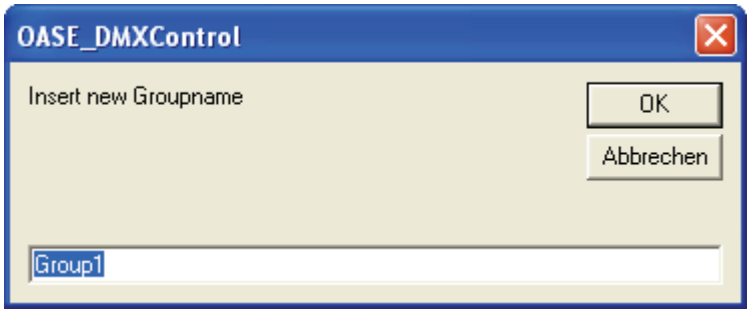
Um nun alle Kanäle gleichzeitig zu selektieren betätigen Sie den Button „All“ . Auf diesen Mausklick hin verfärben sich alle Selektionsbuttons rot.



Durch anklicken des Buttons „None“ werden alle Selektionen wieder aufgehoben.

4.2.2 Gruppieren der Kanäle

Haben Sie alle gewünschten Kanäle auf die oben beschriebene Weise angewählt, betätigen Sie den Button „Group“ unterhalb des Bildschirmbereichs „Channel Groups“. Daraufhin erscheint ein Dialogfenster. In diesem geben Sie den Namen der neuen Gruppe ein und bestätigen diesen mit dem Button „OK“. Als Voreinstellung ist immer der Name “Group X” vorgegeben (X= durchlaufende Nummerierung). Betätigen Sie den Button „Abbrechen“, verschwindet dieses Dialogfenster.



4.2.3 Umbenennen von Kanalgruppen

Sie können den Namen einer Kanalgruppe jederzeit ändern (außer den Namen der Gruppe ALL CHANNELS). Dazu selektieren Sie die umzubenennende Gruppe durch anklicken. Danach betätigen Sie den Button „Rename“. Daraufhin erscheint wieder das Texteingabefenster, in dem Sie die neue Bezeichnung eingeben und mit „OK“ bestätigen. Mit dem Button „Abbrechen“ verwerfen Sie die neue Eingabe und kehren wieder zum Hauptbildschirm zurück.

4.2.4 Löschen von Kanalgruppen

Sollten Sie eine Gruppe nicht mehr benötigen, haben Sie die Möglichkeit diese wieder zu löschen. Hierfür müssen sie erst die gewünschte Gruppe durch Mausklick selektieren. Zum löschen betätigen Sie den Button „Delete“. Nach betätigen dieses Buttons erscheint eine Sicherheitsabfrage zum löschen dieser Gruppe. Klicken Sie auf den Button „Ja“ um die Gruppe zu entfernen. Mit „Nein“ kehren Sie zum Hauptbildschirm zurück und die Gruppe bleibt weiterhin bestehen.

4.3 Sequence

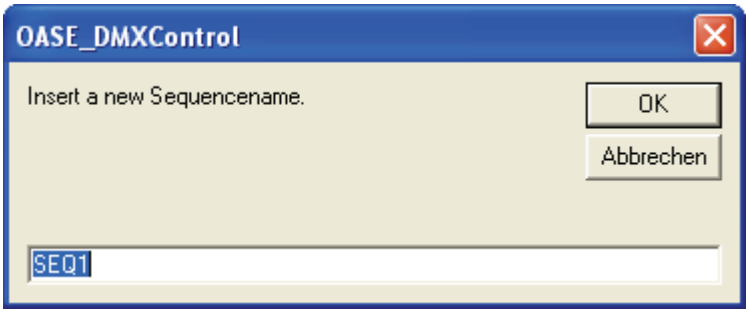
Der mittlere Bildschirmbereich auf der linken Seite trägt den Namen „Sequence“. Hier sind alle von Ihnen erstellten Sequenzen mit Namen aufgelistet.

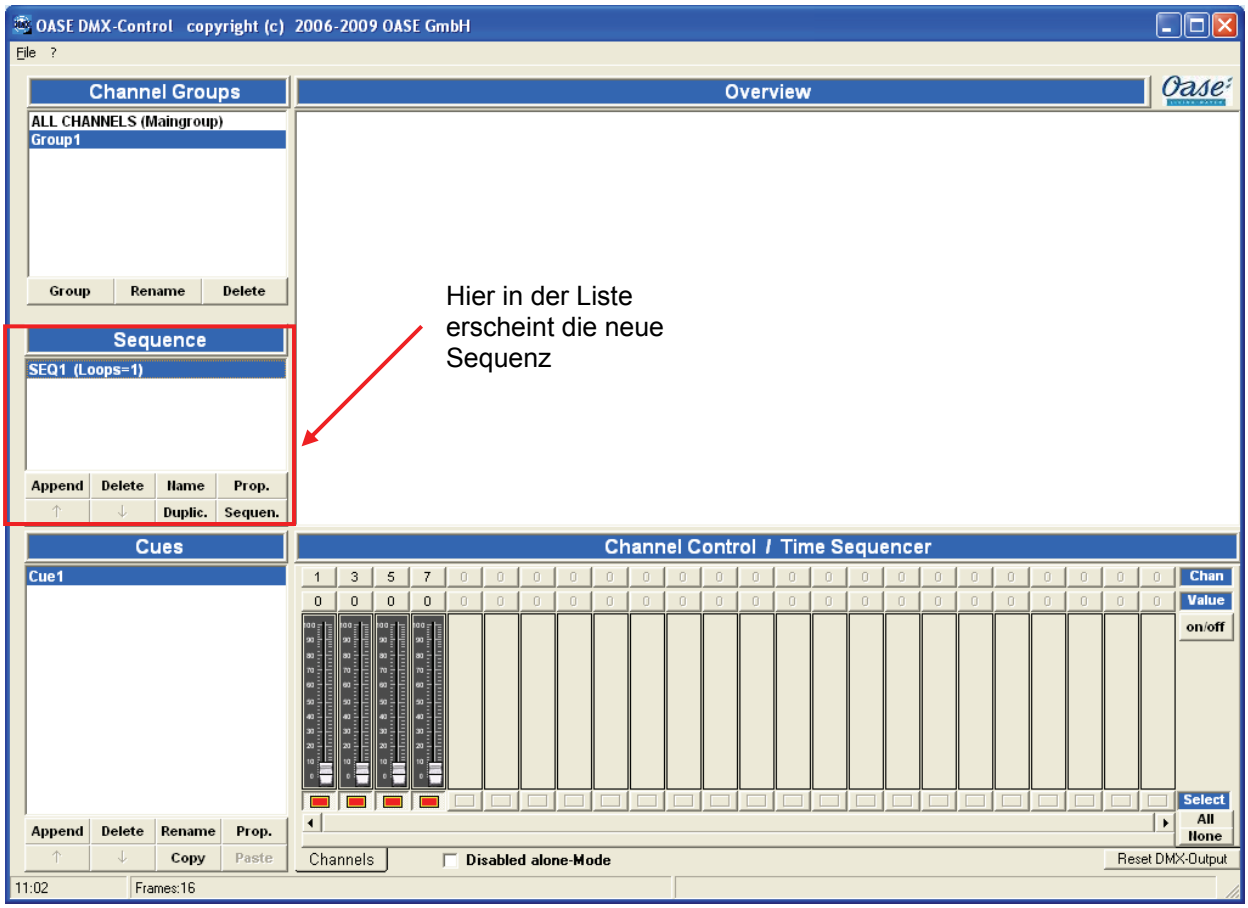
Eine Sequenz ist eine Abfolge von einzelnen Cues (mehr zum Thema Cues im nächsten Kapitel).

Eine Sequenz ist die Grundlage einer Show. In dieser können Abläufe geloopt (beliebig oft wiederholt werden). Weiterhin kann eine Sequenz über die externen Port-Anschlüsse gestartet werden.

4.3.1 Erstellen einer Sequenz

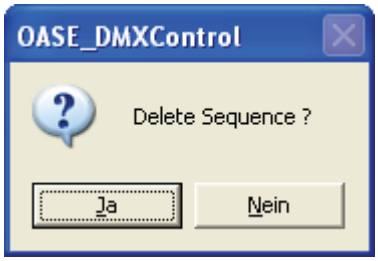
Um eine neue Sequenz erstellen zu können, müssen Sie zuerst den Button „Append“ durch betätigen. Daraufhin erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie aufgefordert werden dieser Sequenz einen Namen zu geben. Vorgegeben ist immer der Name „SEQ X“ (X steht für eine fortlaufende Nummerierung). Die Eingabe des neuen Namens bestätigen Sie mit „OK“. Die Eingabe verwerfen Sie mit „Abbrechen“. Haben Sie die Eingabe mit „OK“ bestätigt, erscheint in der Liste Sequence der neue Eintrag. Hinter dem Namen Ihrer Sequenz finden Sie die Angabe über die Anzahl der Loops (Anzahl der Wiederholungen). Wie Sie diese Einstellung verändern lesen Sie weiter unten.





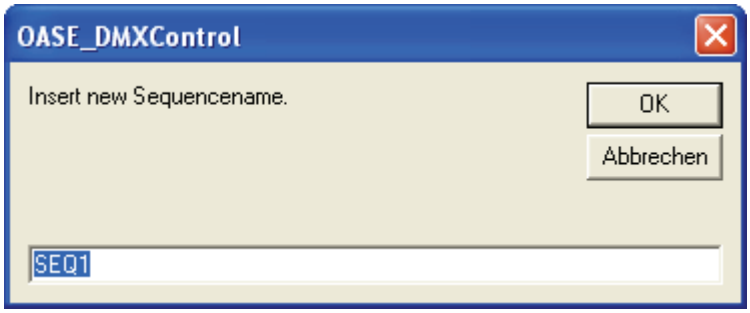
4.3.2 Löschen einzelner Sequenzen

Wie auch bei den Kanal Gruppen, haben Sie bei den Sequenzen die Möglichkeit eine bestehende Sequenz wieder zu löschen. Dazu selektieren Sie die zu löschende Sequenz durch einen Mausklick und betätigen danach den Button „Delete“. Nun erscheint wieder die Sicherheitsabfrage, in der Sie das Löschen durch anklicken des Buttons “Ja” bestätigen. Mit „Nein“ brechen Sie die Löschaktion ab.



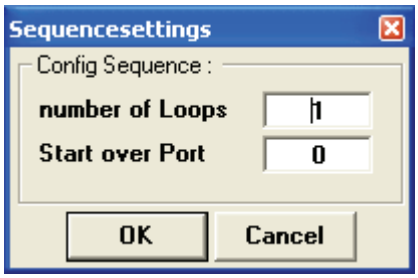
4.3.3 Umbenennen von Sequenzen

Haben Sie eine Sequenz z. B. mit. dem vorgeschlagenen Namen „SEQ X“ angelegt und möchten diesen aber im nachhinein wieder ändern, ist dieses möglich. Dazu müssen Sie die Sequenz, die Sie umbenennen möchten durch einen Mausklick selektieren und den Button „Name“ betätigen. Es erscheint wieder das Texteingabefenster, in dem Sie nun den neuen Namen der Sequenz eingeben und diese Eingabe mit „OK“ bestätigen. Mit dem Button „Abbrechen“ verwerfen Sie Ihre Eingabe und Ihre Sequenz behält ihren alten Namen.



4.3.4 Properties verändern

Ein Mausklick auf den Button „Prop.“ (Properties) öffnet ein neues Dialogfenster. Hier können Sie die schon eben angesprochene Anzahl der Loops dieser Sequenz einstellen. Dazu müssen Sie im Eingabefeld neben der Angabe „number of Loops“ die entsprechende Eingabe tätigen.



Wichtig: die Eingabe einer „0“ in diesem Fenster bedeutet, dass die Sequenz unendlich oft läuft; die Eingabe einer „1“ heißt, dass diese Sequenz nur einmal durchläuft und nach dem Ende zur nächsten Sequenz weitergeschaltet wird.

Wurde einer Sequenz ein Port zugewiesen, ist ein automatischer Wechsel nach Ablauf der Loops nicht möglich. Sequenzen mit einer Portnummer werden nach Ablauf aller Loops gestoppt.

Start over Port:

Sequenzen können, nachdem sie in das Interface übertragen wurden, durch die externen Portschalter gestartet werden. Hierzu geben Sie die entsprechende Portnummer (siehe Tabelle Seite 12) im Texteingabefenster ein.

Ihre getätigten Eingaben speichern Sie, in dem Sie den Button ”OK” betätigen. Durch Mausklick auf den Button „Cancel“ verwerfen Sie Ihre Eingaben und kehren zum Hauptbildschirm zurück.

4.3.5 Verändern von Positionen in einem Sequenzablauf

Mit den Pfeiltasten und können Sie die Position einer Sequenz in einem Ablauf ändern. Um eine Sequenz zu verschieben, müssen Sie diese zuerst mit einem Mausklick selektieren. Anschließen betätigen Sie eine der beiden Pfeiltasten um die Sequenz um eine Position nach obern oder nach unten zu verschieben.

Der Button „Sequenzer“, der sich rechts von den eben beschriebenen Pfeiltasten befindet, behandeln wir weiter unten in dieser Anleitung.

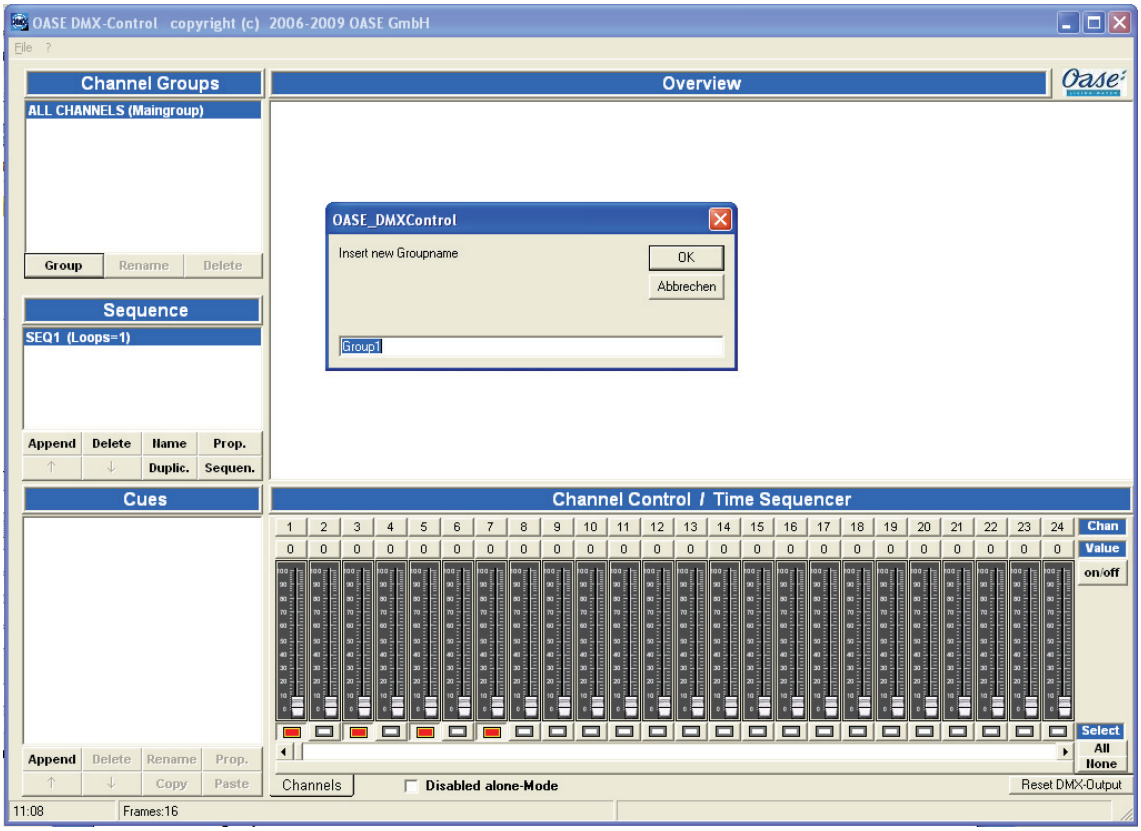
4.4 Cues

Unter einem CUE versteht man eine Momentaufnahme des DMX-Ausgangs.

Wie man eine solche Einstellung programmiert, möchten wir Ihnen hier näher erläutern.

Zuerst sollten Sie wie zuvor beschrieben, die benötigten Kanäle zu einer Gruppe zusammenschließen, um Ihnen eine bessere Übersicht zu verschaffen.

Wir nehmen an, dass wir nur die Kanäle 1, 3, 5 und 7 benötigen. Diese Gruppe haben wir als „Group 1“ bezeichnet.



4.4.1 Erstellen von Cues

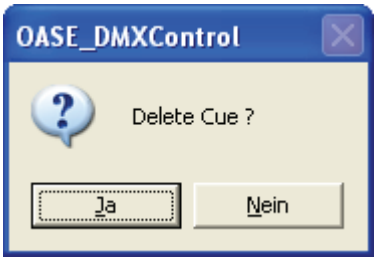
Um nun einen Cue erstellen zu können müssen Sie den Button „Append“ betätigen. Danach erscheint ein Texteingabefenster, dass Sie dazu auffordert dem Cue einen Namen zu geben. Als Voreinstellung erscheint „Cue X“ (X steht für die Zahl einer fortlaufenden Nummerierung). Diesen Vorschlag können Sie auch durch Eingabe eines eigenen Namens ersetzen. Diese Eingabe müssen Sie durch betätigen des „OK“ Buttons bestätigen. Drücken Sie den Button „Abbrechen“, ist die Eingabe verworfen.

Nach Bestätigen des Namens erscheint in der Liste des Bildschirmbereich „Cues“ der neuer Cue.

Stellen Sie nun über die Fader die gewünschten Ausgangswerte ein. **Jede Änderung an den Fadern wird direkt in den aktuell selektierten Cue gespeichert.**

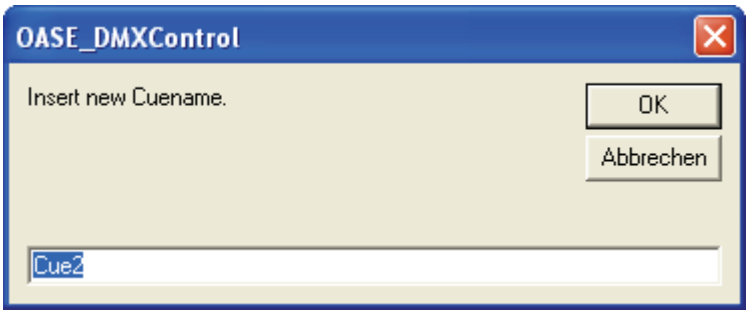
4.4.2 Löschen von Cues

Möchten Sie einen Ihrer Cues wieder entfernen, selektieren Sie diesen und betätigen Sie den Button „Delete“. Daraufhin erscheint die Sicherheitsabfrage , die Sie mit „Ja“ bestätigen. Mit dem Button „Nein“ bleibt Ihr Cue erhalten und Sie kehren zum Hauptbildschirm zurück.



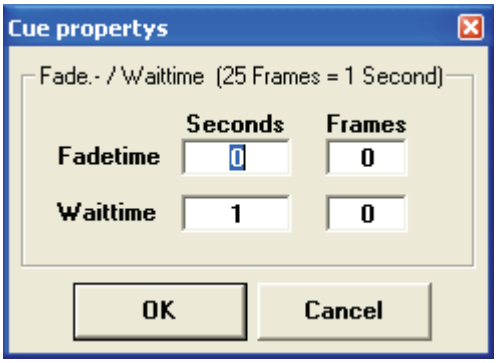
4.4.3 Umbenennen von Cues

Um Ihrem Cue einen neuen Namen zu geben, selektieren Sie diesen mit einem Mausklick. Danach müssen Sie den Button „Rename“ betätigen. Jetzt erscheint wieder das Texteingabefenster, welches Sie dazu auffordert den neuen Namen einzugeben. Diese Eingabe müssen Sie mit dem Button „OK“ bestätigen. Klicken Sie den Button „Abbruch“ an, wird Ihre Eingabe verworfen und Sie kehren zum Hauptbildschirm zurück.



4.4.4 Cue Properties ändern

Wie auch im Teilbildschirm „Sequence“, findet sich hier der Button „Prop.“ wieder, mit Hilfe dessen Sie weitere Einstellung für diesen Cue vornehmen können.



Fadetime

Die Fadetime ist die Überblendzeit von den Werten des letzten Cues, zu den im nächsten Cue gespeicherten Werten.

Um diese Einstellung vorzunehmen, geben Sie die entsprechende Sekundenanzahl ein.

Waittime

Im unteren Feld können Sie die Wartezeit einstellen, die der Cue nach der Fadezeit warten muss, bevor zum nächsten Cue weitergeschaltet wird. Als Voreinstellung ist als Fadezeit 0 und als Waittime 1 vorgegeben. Das bedeutet: der Cue fährt direkt hoch und schaltet nach 1 Sekunde zum nächsten Cue weiter. Die Waittime kann auch im “Overview” verändert werden. Wie dieses geschieht lesen Sie im Kapitel Overview.

Verändern der Position eines Cues in der Cue-Liste

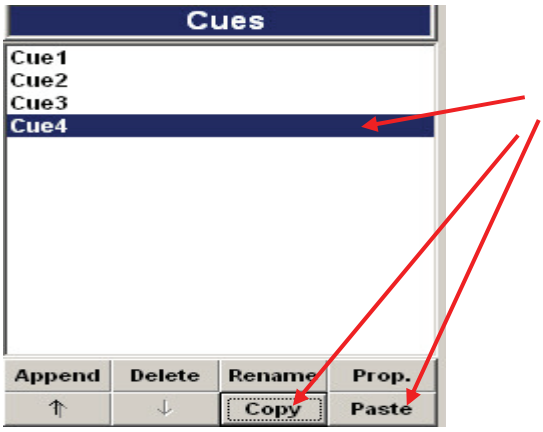
Auch die Position der Cues können Sie mit Hilfe der beiden Pfeiltasten unterhalb der Cue-Liste verändern.

Die Taste ↑ verschiebt einen Cue um eine Position nach oben,

während die Taste den ↓ Cue um eine Position nach unten verschiebt.

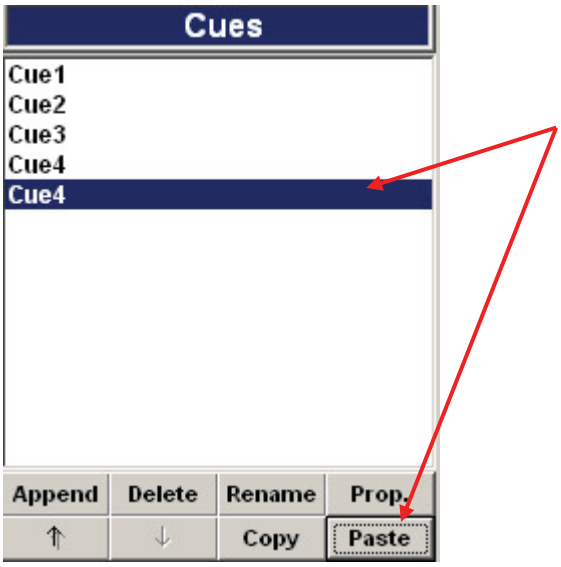
4.4.5 Kopieren von bereits erstellten Cues

Für den Fall, dass Sie einen Cue an einer anderen Stelle der Sequenz (oder in einer anderen Sequenz) noch einmal benötigen, ist es nicht nötig einen neuen Cue mit diesen Einstellungen neu zu programmieren. Sie selektieren den zu kopierenden Cue per Mausklick und betätigen danach den Button „Copy“ rechts neben den Pfeiltasten. Um diesen Cue an der gewünschten Stelle einzufügen, betätigen Sie nun den Button „Paste“. Möchten Sie den Cue in eine andere Sequenz einbetten, klicken Sie diese nach betätigen des “Copy”-Buttons an. Dann wählen Sie die Stelle aus an der dieser Cue eingefügt werden soll und betätigen den Button “Paste”.



Hier wurde der Cue 4 selektiert und der Button „Copy“ betätigt. Der Button „Paste“ ist jetzt aktiv.

Um den Cue nun einzufügen müssen Sie den Button „Paste“ betätigen.



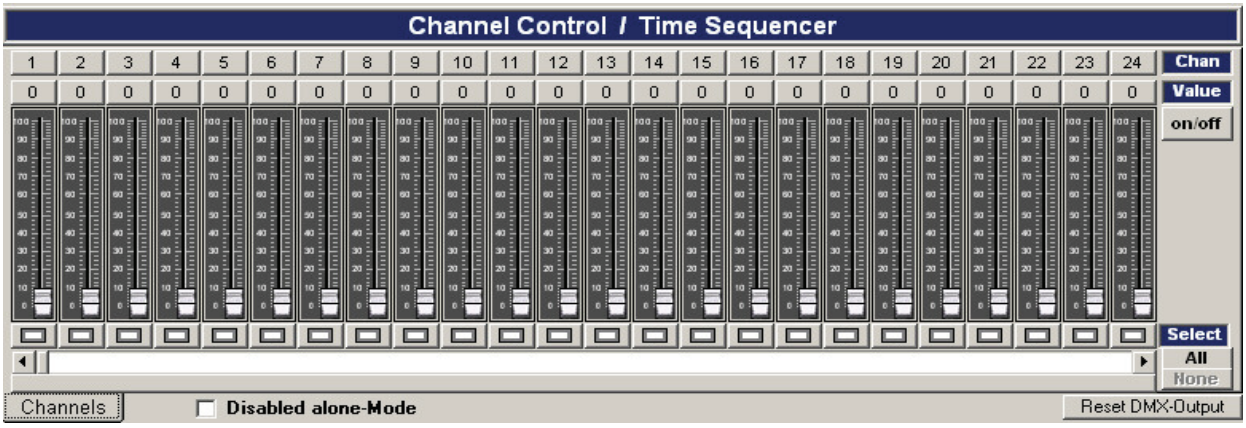
Der Button „Paste“ wurde betätigt. Der neue Cue erscheint unter demselben Namen wie der Originalcue.

4.4.6 Einfügen von neuen Cues

Haben Sie die Absicht einen neuen Cue an einer Position mitten in der Cue-Liste zu erstellen, müssen Sie diesen nicht erst neu programmieren und dann per Pfeiltaste an die gewünschte Stelle verschieben. Wenn Sie einen Cue innerhalb der Cue-Liste markieren, ändert sich der Button „Append“ in den Button „Insert“. Wenn Sie nun den neuen Button „Insert“ betätigen, erscheint wieder das bekannte Texteingabefenster, das Sie dazu auffordert den neuen Cue zu benennen. Sie müssen die Eingabe mit „OK“ bestätigen, oder die Anlage des neuen Cues mit „Abbrechen“ beenden.

Der neue Cue erscheint dann unterhalb des vorher per Mausklick selektierten Cues.

4.5 Channel Control



Im unteren rechten Bildschirmbereich befindet sich die Übersicht über die insgesamt 256 zur Verfügung stehenden DMX-Kanäle. Dieser Teilbildschirm ist in vier Bereiche aufgeteilt:

unten befinden sich die Selektionsbuttons, die, wie schon in Kapitel „Channel Groups“ besprochen, dazu dienen einzelne Kanäle zu selektieren.

Direkt darüber befinden sich die Fader, mit denen Sie die Kanäle an- und ausschalten, bzw. den gewünschten DMX-Wert einstellen können.

Direkt über den Fadern befinden sich die Anzeigefelder. Diesen können Sie entnehmen, auf welcher Position sich der Regler genau befindet. Durch einmaliges anklicken dieses Feldes können Sie den Fader zwischen 0 und 255 umschalten. Um einen DMX-Wert manuell einzugeben, klicken Sie das Feld mit der rechten Maustaste an und geben danach den gewünschten Wert (zwischen 0 und 255) in das Texteingabefenster ein.

In oberster Position dieses Bildschirmbereichs ist die Nummerierung der Kanäle von 1 bis 256 angegeben. Diese Felder dienen nicht nur zur Information, sondern sind gleichzeitig Buttons um weitere Einstellungen an den Kanälen durchzuführen. Wenn Sie einen solchen Button anklicken, erschient wieder ein Texteingabefenster. Mit diesem Fenster können Sie die nachfolgend beschriebenen 3 Einstellungen vornehmen.

4.5.1 Channelsettings

Collision Channel

In diesem Fenster könen Sie einen Kanal einstellen, der sich genauso verhalten soll, wie der zu bearbeitende.

Auf diese Weise können Sie zwei Geräte synchron laufen lasen.

Beispiel: Sie haben eine Gruppe mit den Kanälen 1, 3, 5 und 7 zusammengestellt. Bei Kanal 1 geben Sie als Collision Channel die 13 ein. Wenn Sie nun den Fader von Kanal 1 bewegen, können Sie erkennen, dass der gelbe Balken im Fader des Kanals 7 sich auch nach oben bewegt. Der Faderknopf bleibt dabei in seiner Position stehen.

Wenn bei Kanal 1 eine Collision mit Kanal 7 eingestellt wurde, verhält sich Kanal 7 immer gleich Kanal 1. Umgekehrt ist dies aber nicht der Fall, so dass sie Einstellungen an Kanal 7 ändern können, ohne dass diese Veränderungen auch auf Kanal 1 greifen.

Switch

Wenn Sie in dieses Feld einen Haken setzen (durch einfachen Mausklick), können Sie diesen Kanal nur auf „On“ oder auf „Off“ setzen. Als Beispiel soll die Einstellung wie beim „Collision Channel“ gelten. Haben Sie das Feld „Switch“ nun aktiviert, und bewegen den Fader nach oben, wird der gelbe Balken erst dann erscheinen, wenn Sie die Mitte des Reglers überschritten haben. Die Anzeigefelder werden auch nur die beiden Werte „0“ und „255“ wiedergeben.

Invert

Wenn Sie dieses Feld aktivieren, wird der entsprechende Kanal sich genau entgegengesetzt Ihrer Eingabe verhalten. Das bedeutet, wenn Sie den Fader nach oben ziehen, wird der gelbe Anzeigebalken kleiner werden und umgekehrt. Haben Sie zusätzlich die Funktion „Switch“ aktiviert, wird der Kanal erst eingeschaltet, wenn der Regler unterhalb der Mitte steht und umgekehrt.

Wichtig: Um Ihre Einstellungen zu speichern und sofort zum Hauptbildschirm zurückzukehren betätigen Sie den Button “OK”. Möchten Sie eine getätigte Einstellung zwischenspeichern, aber weiter Einstellungen in diesem Fenster tätigen, betätigen Sie den Button „Get“. Mit dem Button „Cancel“ verwerfen Sie alle Eingaben und kehren ohne Veränderungen zum Hauptbildschirm zurück.

4.6 Beispielprogrammierung

Da Ihnen jetzt alle Grundlagen des Oase DMX Control bekannt sind, können wir nun beispielhaft eine Sequenz programmieren, um auch den Sequenzer erklären zu können.

Zuerst wird eine neue Sequenz unter dem Namen „SEQ 1“ kreiert. Für diese Sequenz benötigen wir nur die Kanäle 1, 5, 6 und 8, die wir unter dem Namen „Group 1“ als eine Gruppe zusammenfassen. Danach erstellen Sie einen neuen Cue unter dem Name „Cue 1“. In diesem Cue sollen Kanal 5 und 6 kollidieren, Kanal 1 soll nur switchen und Kanal 8 bleibt unverändert.

Jetzt stellen wir Kanal 1 und 5 auf den Wert 255 ein (Kanal 6 verhält sich synchron zu Kanal 5).

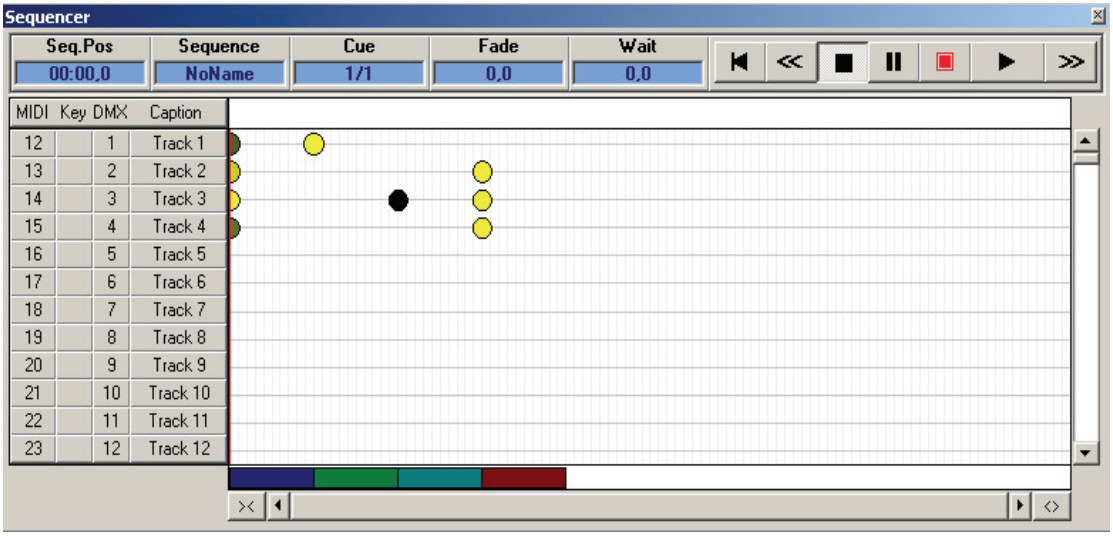
Danach wird ein zweiter Cue mit dem Namen „Cue 2“ angelegt. Der neue Cue übernimmt immer die Einstellungen des vorherigen. Das hat den Vorteil, das wenn dieser Cue sich vom vorangegangenen nur in geringfügigen Veränderungen unterscheiden soll, Sie diese nicht mühsam von Hand kopieren müssen. In diesem Cue schalten wir auch den Kanal 8 auf den Wert 255. Danach stellen wir für Cue 2 nach eine Fade- und eine Waittime von jeweils 3 Sekunden ein.

Zu guter letzt benötigen Sie noch einen dritten Cue (mit Namen „Cue 3“). Hier schalten wir Kanal 1 aus und ändern die Loopanzahl auf 3.

Wir begnügen uns für dieses Beispiel mit den drei Cues für diese Sequenz und schalten nun den Sequenzer ein.

4.7 Sequenzer / Overview

Nachdem Sie den Button Sequenzer im Teilbildschirm „Sequence“ betätigt haben erscheint im rechten oberen Bildschirm ein Overview, der Ihnen alle Einzelheiten der Sequenz anzeigt.



4.7.1 Sequenzer Statusleiste

Mit Hilfe dieser Statusleiste haben Sie im Sequenzer immer den Überblick über das zeitliche Geschehen in Ihren Projekten.

Seq. Pos

Dem Feld „Seq. Pos“ können Sie entnehmen, an welchem zeitlichen Punkt Sie sich zur Zeit innerhalb der gerade ablaufenden Sequenz befinden.

Sequence

Dieses Feld sagt aus, welche Sequenz Sie zur Zeit laufen lassen. Im OASE DMX-Control können Sie Sequenzen immer nur einzeln ablaufen lassen. Wenn Ihr Projekt aber als Show im Interface läuft, werden Sie Sequenzen der Reihe nach ablaufen (Ausnahme sind portzugewiesene Sequenzen).

Cue

Im Feld Cue erkennen Sie, im wievielten Cue Sie sich von x Cues befinden. In unserem Beispiel (siehe oben) befinden wir und bei Cue 2 von insgesamt 4 Cues.

Fade

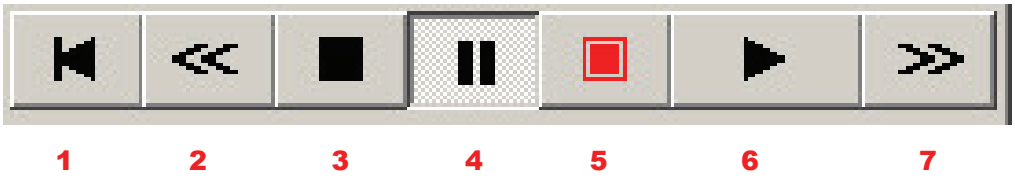
Hier können Sie die jeweils für den aktuell laufenden Cue eingestellte Fadezeit entnehmen. (Siehe Kapitel Cue Properties ändern).

Wait

Im Feld „Wait“ wird die für den aktuell laufenden Cue eingestellte Waittime angezeigt. (Siehe Kapitel Cue Properties ändern).

4.7.2 Sequenzer Playleiste

Mit der Playleiste können Sie den Ablauf Ihrer Projekte wie mit den Bedienelementen eines CD-Players bedienen



1) Mit diesem Button können Sie in einem Ablauf zum Anfang der Sequenz zurückspringen.

2) Wenn Sie diesen Button betätigen, können Sie rückwärts durch Ihre Sequenz spulen.

3) Mit diesem Button stoppen Sie den Ablauf der Sequenz und springen an ihren Anfang zurück.

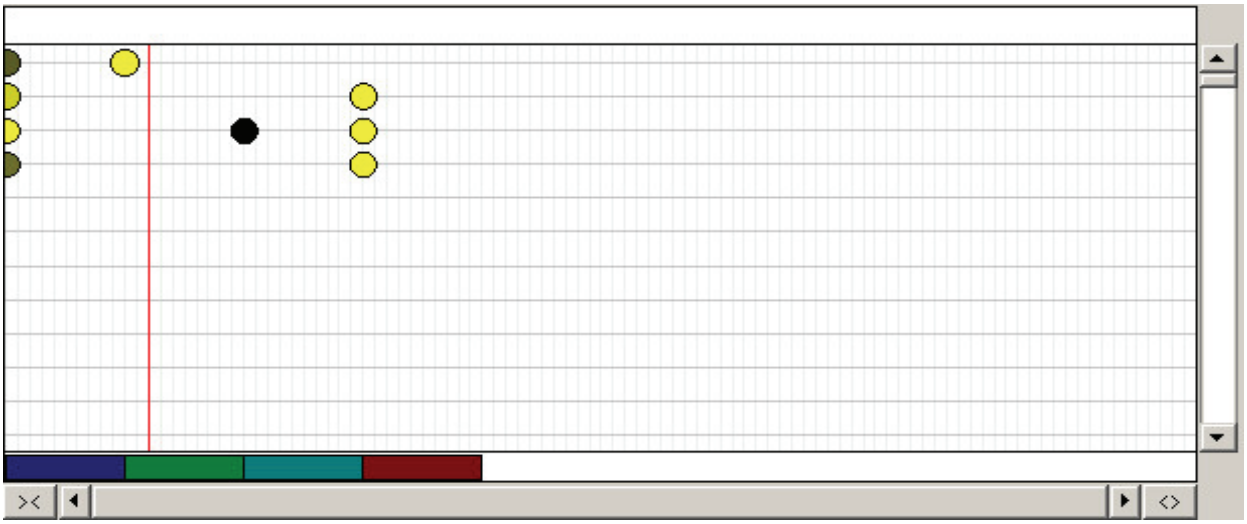
4) Dieser Button pausiert den Ablauf der Sequenz. Der Ablauf der Sequenz bleibt aber genau an der Stelle stehen.

5) Wenn Sie zum Beispiel ein Keyboard an Ihren Personal Computer angeschlossen haben, können Sie Ihre Cues per Keyboard oder auch per Tastatur eingeben (näheres dazu siehe im Kapitel Overviewblock). Die Taste “Record” (5) schaltet in den Aufnahmemodus, die Taste “Play” (6) startet die Aufnahme.

6) Mit dieser Taste starten Sie den Ablauf der Sequenzen oder der Aufnahme.

7) Wenn Sie diesen Button betätigen, können Sie vorwärts durch Ihre Sequenz spulen.

4.8 Overview



Mit diesem Monitor haben Sie eine Übersicht über den gesamten Ablauf der Sequenz.

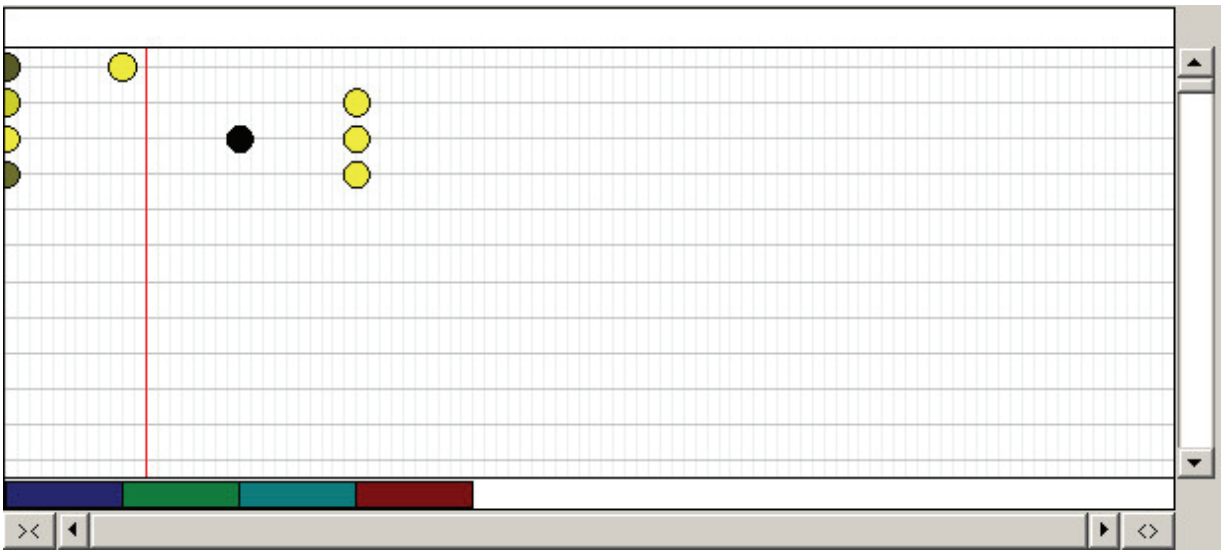
Die grafische Darstellung der Sequenz findet auf einer Zeitachse statt. Wenn Sie sehr kurze oder lange Sequenzen haben können Sie diese Zeitachse strecken (bei kurzen Sequenzen) oder stauchen (bei langen Sequenzen). Dazu können Sie die beiden Buttons links und rechts neben der Bildlaufleiste für die X-Achse verwenden.

Der linke Button streckt die Zeitachse. Der rechte Button zieht die Zeitachse zusammen, so dass Sie bei langen Sequenzen nicht mit der Bildlaufleiste scrollen müssen, um alles im Blickfeld zu haben.

Auf der Y-Achse befinden sich die 256 DMX-Kanäle. Diese Ansicht kann nicht gestaucht oder gestreckt werden. Wenn Sie einen Kanal suchen, müssen Sie das Bild mit Hilfe der Bildlaufleiste herabscrollen.

In diesem Koordinatensystem sind nun Ihre Einstellungen abgebildet. Jeder der Punkte, die Sie oben erkennen können, stellt einen eingestellten Kanal dar.

Ein gelber Punkt bedeutet, dass dieser Kanal auf den höchsten Wert eingestellt ist, ein schwarzer Punkt bedeutet einen ausgeschalteten Kanal. Alle Farbschattierungen zwischen schwarz und gelb stehen für eine Zwischenstufe.



Sicherlich wundern Sie sich jetzt, dass zum Beispiel im ersten Cue keine schwarzen Kanäle zu finden sind. Der Overview zeigt nur Veränderungen gegenüber dem voherigen Cue.

Am Anfang einer Programmierung sind alle Kanäle in einer Nullstellung. Dieses müsste eigentlich durch eine Reihe von 256 schwarzen Punkten dargestellt werden. Da dies aber, kein Werteveränderung darstellt, werden im ersten Cue nur die Kanäle mit einem gelben Punkt dargestellt, das heißt an denen eine Veränderung vorgenommen wurde.

In allen folgenden Cues werden jeweils nur die Veränderungen gegenüber des letzten Cues angezeigt.

Für unser Beispiel bedeutet das konkret:

Im ersten Cue wurden die Kanäle 1, 2 und 4 mit einem Mittelwert und Kanal 3 auf den höchsten DMX-Wert gesetzt. Im darauffolgenden Cue laufen die Kanäle 2 bis 4 in dieser Einstellung weiter. Nur Kanal 1 wurde auf den Wert 255 verändert. In Cue 3 bleiben alle Kanäle gegenüber dem zweiten Cue unverändert, mit der Ausnahme, dass Kanal 3 auf den Wert 0 gesetzt wurde.

Der Abschnitt eines Cues wird unterhalb der Zeitachse durch eine farbige Unterlegung gekennzeichnet. Cue 1 hat die Farbe dunkelblau, Cue 2 grün, Cue 3 hellblau und so weiter.

Sie können hier die Waittime eines einzelnen Cues verändern. Dazu müssen Sie den Mauszeiger auf die Begrenzung eins Cues bewegen. Der Mauszeiger wird nun zu einem Doppelpfeil. Durch klicken und festhalten der linken Maustaste können Sie nun den Zeitbereich eines Cues verändern.

4.9 Trackblock

MIDI	Key	DMX	Caption
12		1	Track 1
13		2	Track 2
14		3	Track 3
15		4	Track 4
16		5	Track 5
17		6	Track 6
18		7	Track 7
19		8	Track 8
20		9	Track 9
21		10	Track 10
22		11	Track 11
23		12	Track 12

Der Trackblock gibt Ihnen Auskunft über die DMX-Kanäle.

Die rechte Spalte zeigt die Trackbeschriftung (Track 1 – Track 256). Jeder Track enthält einen DMX-Kanal, eine MIDI-Note und optional ein Taste der PC-Tastatur.

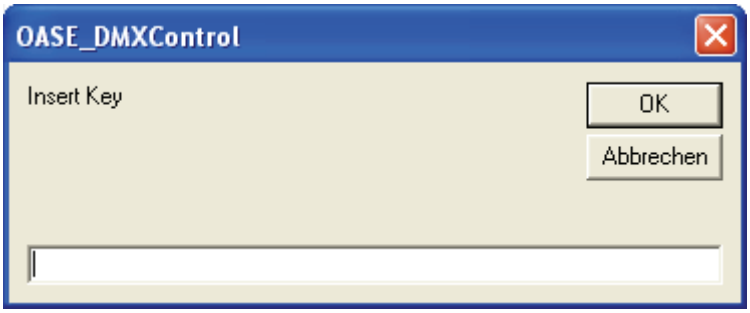
In der Spalte „MIDI“ sind die Noten einer Klaviatur aufgelistet.

Wie bereits angesprochen, können Sie mit dem OASE DMX-Control Ihre Cues auch per Tastatur oder Keyboard einspielen. An dieser Stelle gehen wir von einer Programmierung per Tastatur aus.

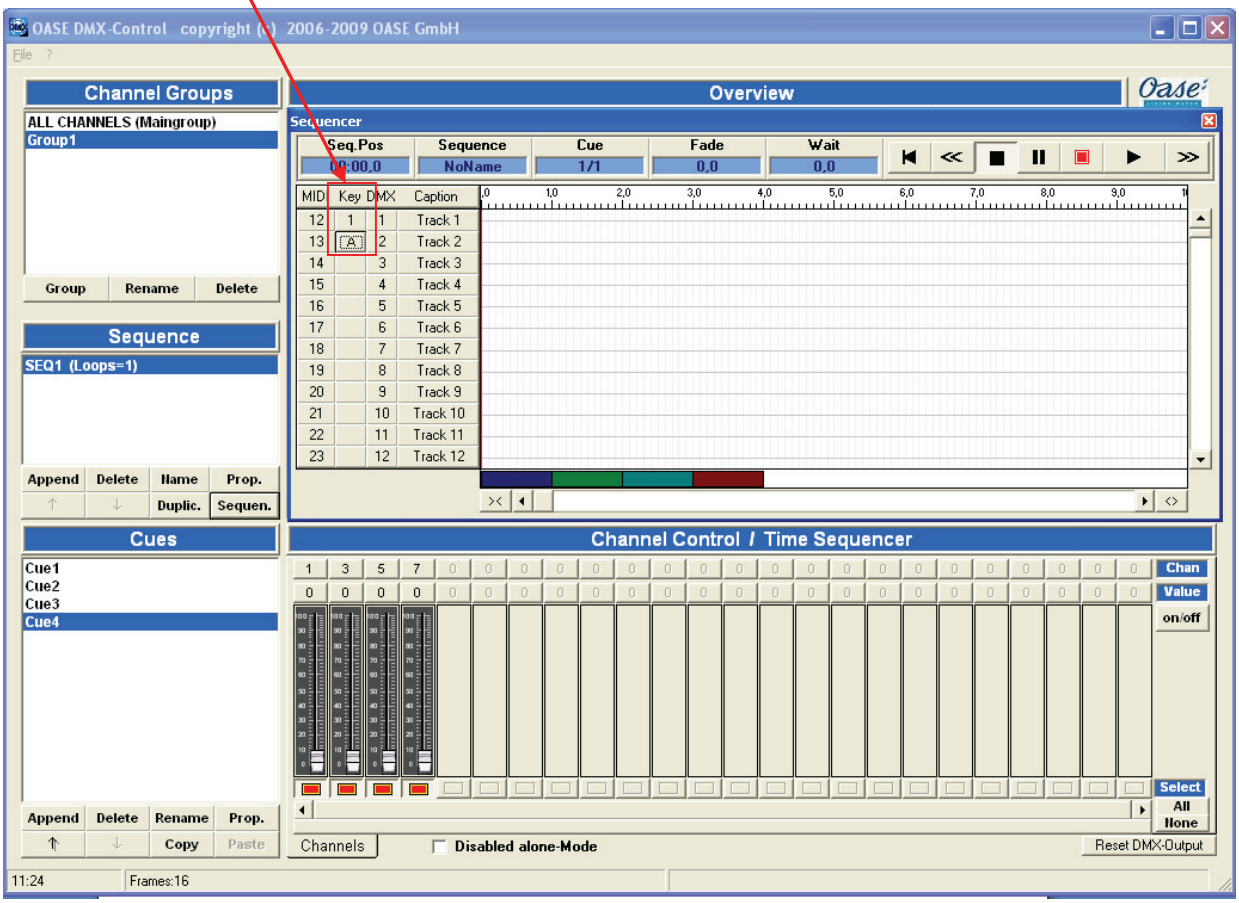
In der zweiten Spalte des Trackblocks sehen Sie die Spalte „Key“. In dieser sind werksseitig aus keine Eingaben gespeichert. Um nun festzulegen, wie sie eine Sequenz per Tastatur programmieren, gehen Sie wie folgt vor.

Sie wählen den Kanal aus, der mit einer Taste auf Ihrer Tastatur belegt werden soll.

Mit einem Mausklick auf die Keytaste öffnet sich folgendes Fenster:



Sie geben nun eine beliebige Taste von Ihrer Tastatur aus ein. Als Beispiel haben wir den Kanal 1 mit einer „1“ und Kanal 2 mit „A“ belegt.

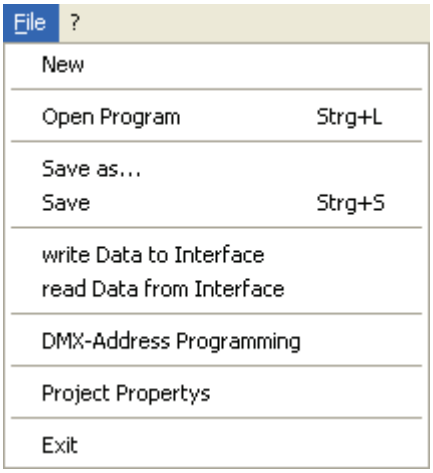


Jedes betätigen der Taste „1“ oder „A“ programmiert einen eigenen Cue, indem Kanal 1 oder 2 voll angeschaltet werden. Wird die gerade betätigte Taste wieder losgelassen, führt dies zu einem weiteren Cue in dem der Kanal wieder ausgeschaltet wird.

4.10 File

Nun haben Sie mittlerweile das komplette Programm „Oase DMX Control“ kennengelernt und können eigene Shows und Projekte erstellen.

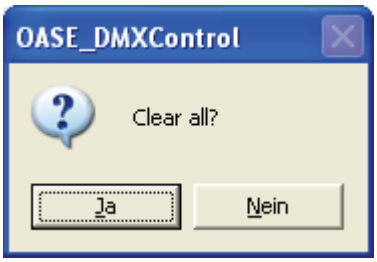
Dennoch haben wir noch nicht geklärt, wie diese Projekte gespeichert und eingelesen werden.



Dazu finden Sie unter dem Menüpunkt „File“ in der Datenleiste oben alle wichtigen Features.

4.10.1 New

Wenn Sie einen neuen Projektablauf erstellen möchten, betätigen Sie den Unterpunkt „New“. Es erscheint die Meldung „Clear All?“

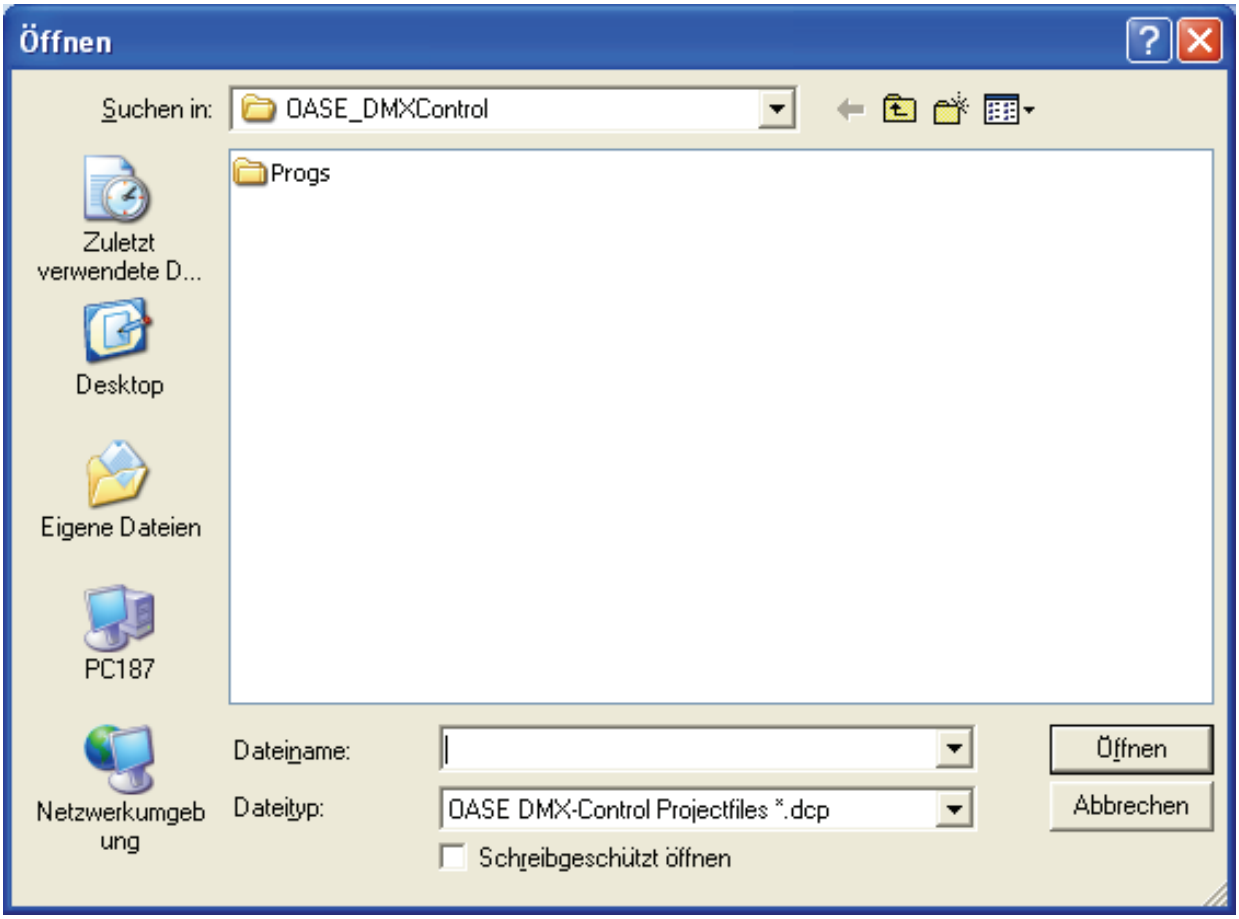


Sie sollten sich, bevor Sie diese Meldung mit „Ja“ bestätigen, vergewissern, ob Sie Ihre letzten Einstellungen auf Festplatte, oder einem anderen geeigneten Speichermedium gesichert haben.

Haben Sie die eben genannte Meldung mit „Ja“ bestätigt, werden alle Einstellungen auf dem Monitor gelöscht und Sie können mit der Erstellung eines neuen Projekts fortfahren.

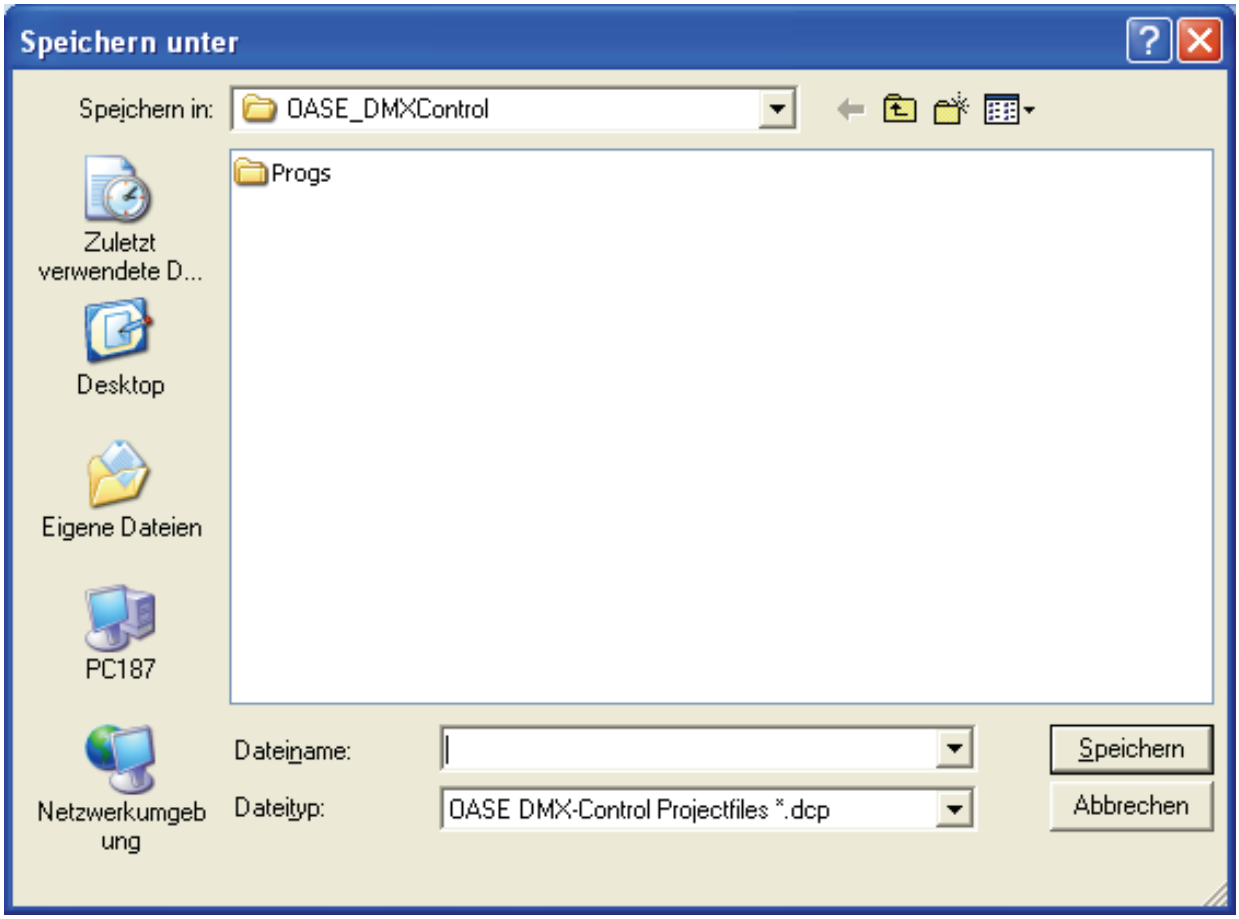
4.10.2 Open Programm

Mit dem Button „Open Program“ können Sie bereits auf Festplatte gespeicherte Shows zur Überarbeitung laden.



4.10.3 Save as

Um Ihre Projekte zu speichern, wählen Sie den Menüpunkt „Save as“. Damit können Sie dieses Projekt unter einem von Ihnen gewählten Namen in einem Verzeichnis auf Ihrer Festplatte speichern.



4.10.4 Save

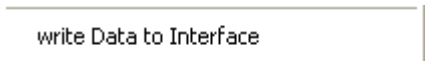
Haben Sie Ihr Projekt schon unter dem Punkt „Save as“ zwischengespeichert und nehmen weitere Veränderungen vor müssen diese ebenfalls gespeichert werden.

Dazu betätigen Sie den Button „Save“ oder die Tastenkombination Strg + S. Damit überschreiben Sie die geöffnete Datei mit allen neuen Einstellungen.

Haben Sie die Datei vorher nicht unter einem Namen gespeichert und betätigen den Button „Save“, öffnet sich automatisch das Fenster „Save as“.

4.10.5 Laden eines Projekts in das Interface

Die von Ihnen erstellten Projekte müssen in das Interface geschrieben werden, damit diese auch abgespielt werden können.



Dazu betätigen Sie den oben gezeigten Button. Daraufhin werden die Daten in das Interface überspielt.

Sollte das Interface nicht korrekt an Ihren Personal Computer angeschlossen sein, erscheint die Meldung „Error on write memory!“

Dieser Vorgang kann je nach Programmgröße einige Minuten in Anspruch nehmen.

4.10.6 Öffnen eines Projekts aus dem Interface

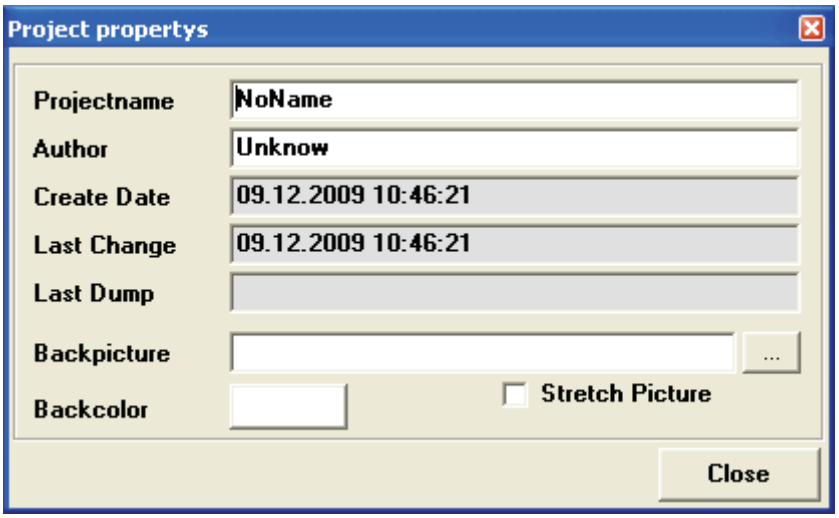
Mit dem „Oase DMX Control“ haben Sie auch die Möglichkeit bereits in das Interface geschriebene Projekte wieder auf Ihren Personal Computer zu laden und zu bearbeiten.

Um auf diese Art ein Projekt auf den PC zu laden betätigen Sie den Button

Da das USB-DMX-Interface nicht über die Speichermöglichkeiten wie eine Festplatte verfügt, können Sie bei dem Interface nicht bestimmen, welche Datei sie auf den Personal Computer laden möchten.

4.10.7 Project Properties

Unter dem Menüpunkt „Project Properties“ können Sie ganz individuelle Einstellungen für Ihre Projekte vornehmen.



Projectname

Unter diesem Menüpunkt können Sie dem aktuellen Projekt, unabhängig vom Speichernamen, einen eigenen Namen geben.

Author

Hier können Sie den Namen der Person eingeben, die dieses Projekt erstellt hat.

Create Date

Diesem Feld können Sie entnehmen, wann dieses Projekt erstellt wurde

Last Change

Hier können Sie sehen, wann zuletzt Änderungen an diesem Projekt vorgenommen wurden.

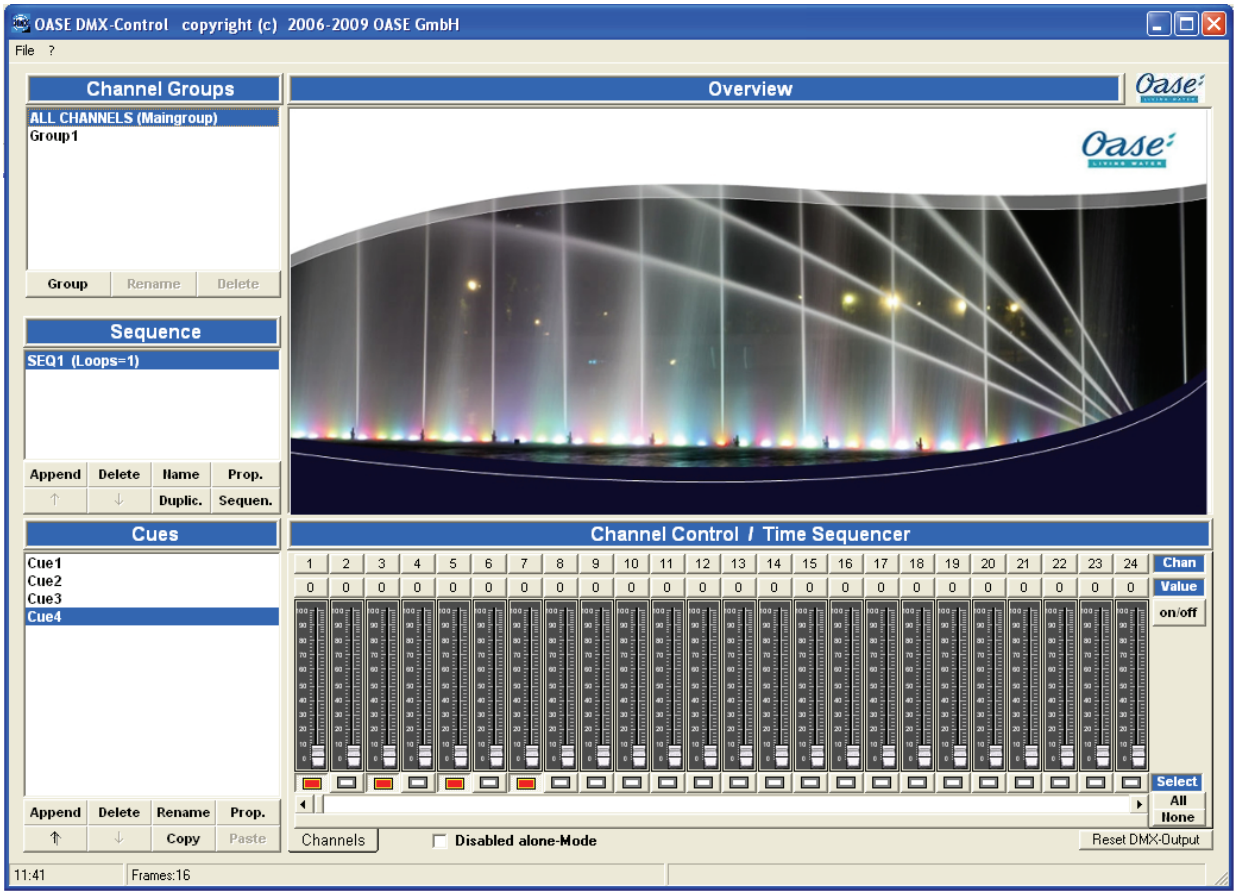
Last Dump

Dieses Feld zeigt an, wann dieses Projekt zuletzt in das USB-DMX-Interface geschrieben wurde.

Backpicture

Über dieses Feature, können Sie für den Overviewbildschirm einen Hintergrund einstellen. Dazu können Sie nahezu alle Fotoformate auf Ihrer Festplatte verwenden.

Um ein Hintergrundbild auszuwählen, betätigen Sie den Button rechts nehmen der Anzeige „Backpicture“. Danach erscheint ein Fenster aus dem Sie den Pfad für Ihr Hintergrundbild auswählen können.



Stretch Picture

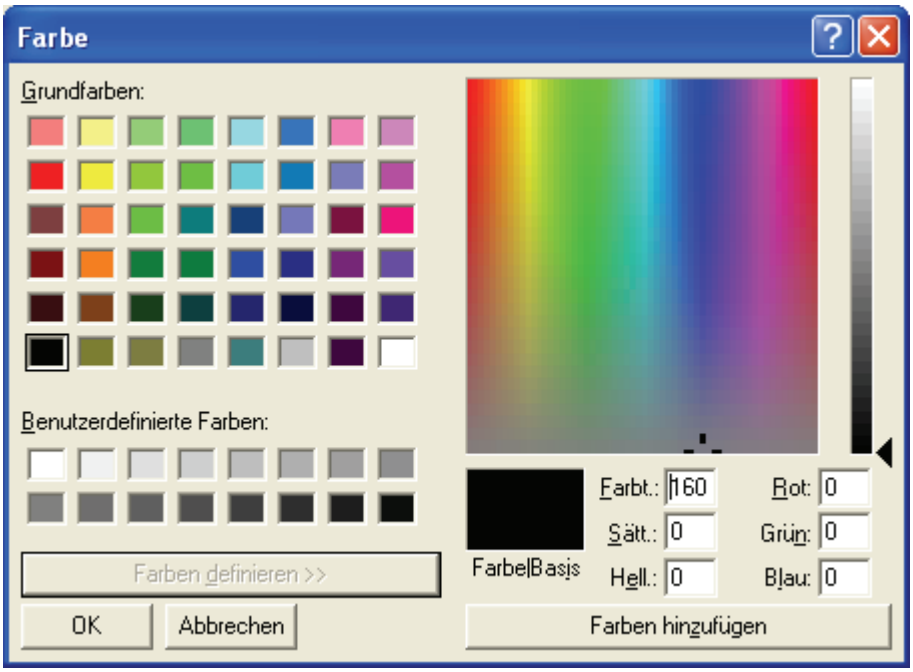
Sollte das Bild nicht den ganzen Overviewbildschirm ausfüllen, können Sie per Mausklick einen Haken in das Feld „Strech Picture“ setzen. Dadurch wird das Bild automatisch an die Größe des Overviewbildschirms angepasst.

Backcolour

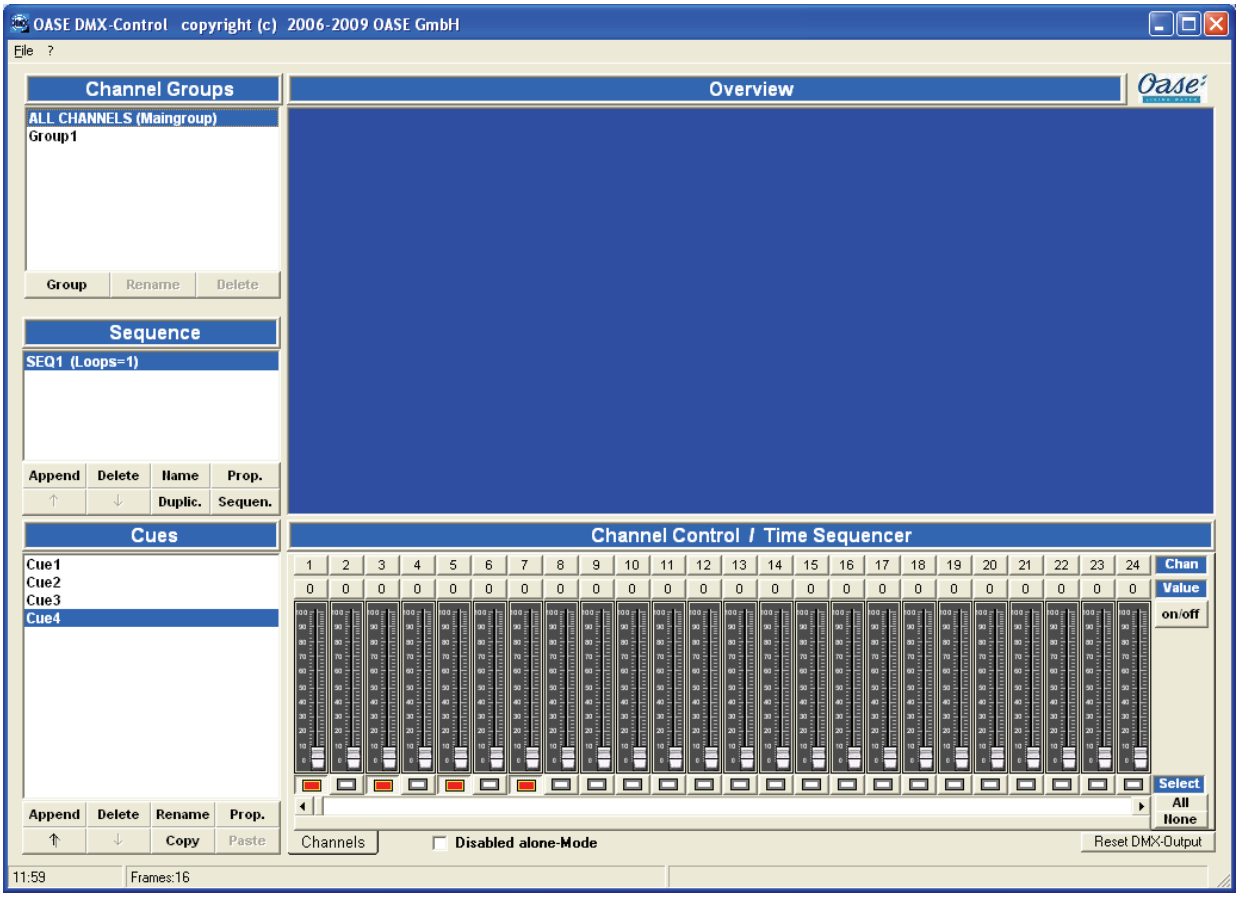
Statt eines Hintergrundbildes, können Sie auch eine Farbe auswählen.

Dazu klicken Sie das kleine Feld neben „Backcolour“ an. Daraufhin erscheint eine Farbpalette, aus der Sie durch anklicken eine beliebige Farbe auswählen können.

Wenn Ihnen die Voreingestellten Farben nicht ausreichen sollten, können Sie mit dem Button „Farben definieren >>“ eine erweiterte Farbpalette aufrufen, mit Hilfe der Sie eigene Farben zusätzlich erstellen können.



Haben Sie nun eine geeignete Farbe ausgewählt, müssen Sie diese mit „OK“ bestätigen. Betätigen Sie den Button „Abbrechen“, kehren Sie zum Menü „Project Properties“ zurück und der Hintergrund behält seine alte Farbe.



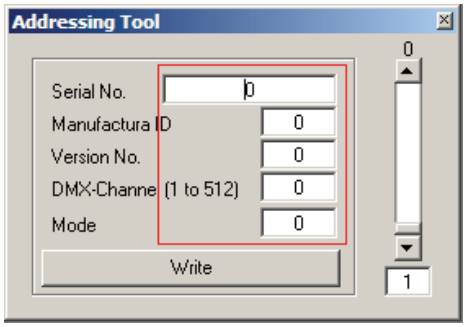
Um die Einstellungen aus dem Menü „Project Properties“ zu übernehmen, betätigen Sie nur den Button „Close“. Alle Einstellungen werden hier automatisch übernommen.

Um das Programm Oase DMX-Control zu beenden finden Sie im Menü “File” den Unterpunkt “Exit”. Wenn Sie diesen Button betätigen erscheint eine Sicherheitsabfrage, die Sie mit „Ja“ bestätigen müssen, um das Programm zu beenden. Mit dem Button „Nein“ kehren Sie zum Hauptbildschirm zurück.

4.11 DMX-Adressen Programmierung

Als weiteres Feature ist hervorzuheben, dass die DMX-Adressierung angeschlossener Komponenten geändert werden kann.

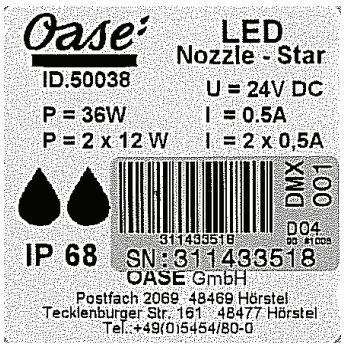
Es öffnet sich nachfolgender Dialog.



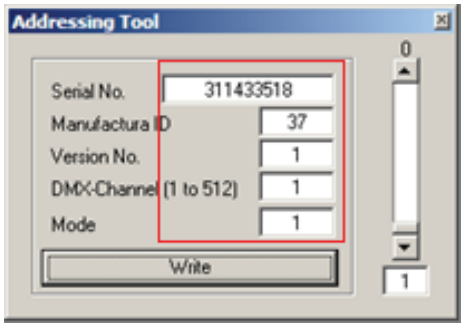
Hier müssen die Seriennummer der Komponente, die Hersteller ID, die Versionsnummer, der gewünschte DMX-Kanal und der Modus in die entsprechenden Felder eingetragen werden.

Die Seriennummer befindet sich auf dem Typenschild des angeschlossenen Gerätes.

Beispiel: Seriennummer 311433518

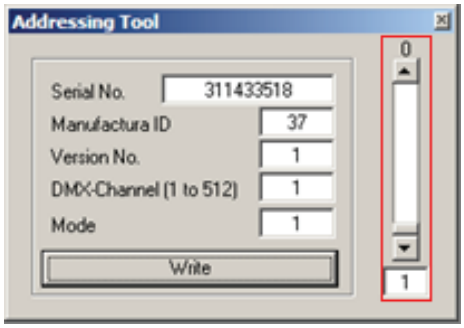


Informationen zur Hersteller ID, Version und zum Modus sind der Gebrauchsanweisung zu entnehmen. Den DMX-Kanal wählen Sie bitte selbst.



Nach Betätigen des „Write“-Buttons werden die neuen Einstellungen zur angeschlossenen Komponente übertragen.

Wurden die Einstellungen auf das Gerät übertragen, besteht die Möglichkeit, einen kurzen Test durchzuführen. Dazu wird im Textfeld in der rechten unteren Ecke der DMX-Kanal eingetragen und danach der darüber befindliche Schieberegler betätigt.



Sollte der Test fehlschlagen, dann ist entweder bei der Eingabe der oben aufgeführten Werte oder bei der Datenübertragung zur Komponente ein Fehler aufgetreten. Überprüfen Sie bitte in diesem Fall alle Verbindungs-Kabel zur Komponente und wiederholen Sie sorgfältig die soeben beschriebenen Schritte zur DMX-Adressen Programmierung.

Der Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.

5. Garantie

Die OASE GmbH übernimmt für dieses von Ihnen erworbene OASE-Gerät eine Herstellergarantie gemäß den nachstehenden Garantiebedingungen von **24 Monaten.** Der Lauf der Garantiefrist beginnt mit dem erstmaligen Kauf beim OASE-Fachhändler. Bei einem Weiterverkauf beginnt die Garantiefrist daher nicht von Neuem zu laufen. Ihre gesetzlichen Rechte als Käufer insbesondere aus der Gewährleistung bestehen weiter und werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.

Garantiebedingungen

Die OASE GmbH gewährt eine Garantie für einwandfreie, dem Zweck entsprechende Beschaffenheit und Verarbeitung, fachgerechten Zusammenbau und ordnungsgemäße Funktionsfähigkeit. Die Garantieleistung bezieht sich nach unserer Wahl auf die unentgeltliche Reparatur bzw. die kostenlose Lieferung von Ersatzteilen oder eines Ersatzgerätes. Sollte der betreffende Typ nicht mehr hergestellt werden, behalten wir uns vor, nach eigener Wahl ein Ersatzgerät aus unserem Sortiment zu liefern, das dem beanstandeten Typ so nah wie möglich kommt. Beanstandungen, deren Ursache auf Einbau- und Bedienungsfehler sowie auf mangelnde Pflege, nicht bestimmungsgemäßen Gebrauch, Frosteinwirkung, Stecker abschneiden, Kabel kürzen, Kalkablagerungen oder unsachgemäße Reparaturversuche zurückzuführen sind, fallen nicht unter den Garantieschutz. Insofern weisen wir bezüglich des sachgemäßen Gebrauchs auf die Gebrauchsanweisung hin, die Bestandteil der Garantie ist. Verschleißteile, wie z.B. Leuchtmittel etc. sind nicht Bestandteile der Garantie.

Die Erstattung von Aufwendungen für Aus- und Einbau, Überprüfung, Forderungen nach entgangenem Gewinn und Schadensersatz sind von der Garantie ebenso ausgeschlossen, wie weitergehende Ansprüche für Schäden und Verluste gleich welcher Art, die durch das Gerät oder seinen Gebrauch verursacht wurden.

Die Garantie gilt nur für das Land, in dem das Gerät bei einem OASE-Fachhändler gekauft wurde. Für diese Garantie gilt deutsches Recht unter Ausschluss des Übereinkommens der Vereinten Nationen über Verträge über den internationalen Warenkauf (CISG).

Ansprüche aus der Garantie können nur gegenüber der OASE GmbH, Tecklenburger Straße 161, D-48477 Hörstel, Deutschland, dadurch geltend gemacht werden, dass Sie an uns frachtfrei und auf Ihr Transportrisiko das beanstandete Gerät oder Geräteteil mit dem Originalverkaufsbeleg des OASE-Fachhändlers, dieser Garantieurkunde sowie der schriftlichen Angabe des beanstandeten Fehlers senden.

Translation of the original Operating Instructions

Information about these operating instructions

Welcome to OASE Living Water. You made a good choice with the purchase of this product**Easy Control**.

Prior to commissioning the unit, please read the instructions of use carefully and fully familiarise yourself with the unit. Ensure that all work on and with this unit is only carried out in accordance with these instructions.

Adhere to the safety information for the correct and safe use of the unit.

Keep these instructions in a safe place! Please also hand over the instructions when passing the unit on to a new owner.

Notice

All details and descriptions contained in this Installation and Operation Handbook are subject to change depending on the course of technical improvement of the equipment and/or its components.

Introduction

This program allows you to program all DMX compatible units and to have your projects run at any place with the USB-DMX interface. A personal computer is only required to program the interface.

The purpose of this manual is to explain the function of "OASE DMX Control" to allow you to display your creativity with professional shows.

Table of Contents

1. Introduction 43
2. Installation of the OASE DMX Control driver and software 43
   - 2.1 Installation of the driver for the USB DMX interface 43
   - 2.2 Installation of the Oase DMX Control software 44
3. Easy Control hardware 47
   - 3.1 Description and installation 48
4. Easy Control programming 51
   - 4.1 Start screen 51
   - 4.2 Channel groups 52
     - 4.2.1 Channel selection 52
     - 4.2.2 Grouping channels 52
     - 4.2.3 Renaming channel groups 52
     - 4.2.4 Deleting channel groups 53
   - 4.3 Sequence 54
     - 4.3.1 Creating a sequence 54
     - 4.3.2 Deleting individual sequences 55
     - 4.3.3 Renaming sequences 55
     - 4.3.4 Changing properties 55
     - 4.3.5 Changing positions within a sequence 56
   - 4.4 Cues 57
     - 4.4.1 Creating cues 57
     - 4.4.2 Deleting cues 57
     - 4.4.3 Renaming cues 58
     - 4.4.4 Changing cue properties 58
     - 4.4.5 Copying created cues 59
     - 4.4.6 Inserting new cues 59
   - 4.5 Channel control 60
     - 4.5.1 Channel settings 60
   - 4.6 Programming example 62
   - 4.7 Sequencer / overview 63
     - 4.7.1 Sequencer status bar 63
     - 4.7.2 Sequencer play bar 64
   - 4.8 Overview 65
   - 4.9 Track block 67
   - 4.10 File 69
     - 4.10.1 New 69
     - 4.10.2 Open Program 70
     - 4.10.3 Save as 71
     - 4.10.4 Save 71
     - 4.10.5 Loading a project into the interface 72
     - 4.10.6 Opening a project from the interface 72
     - 4.10.7 Project properties 73
   - 4.11 DMX address programming 77
5. Guarantee 79

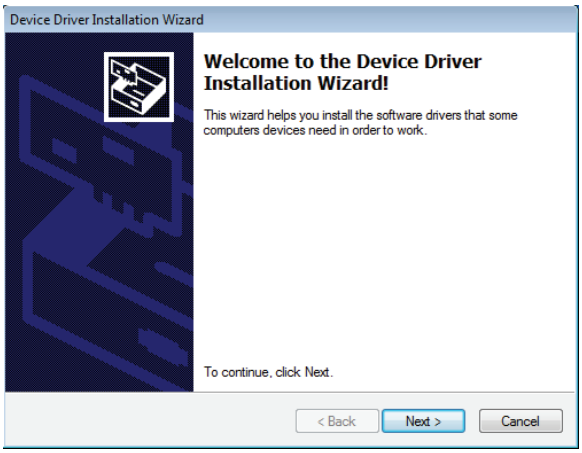
1. Introduction

This manual is intended to explain how to install the "OASE DMX Control" software on your PC with Windows XP, Windows Vista and Windows 7 to enable you to connect your software with the USB-DMX interface to your PC. Prerequisites being, of course, the administrative rights of your PC.

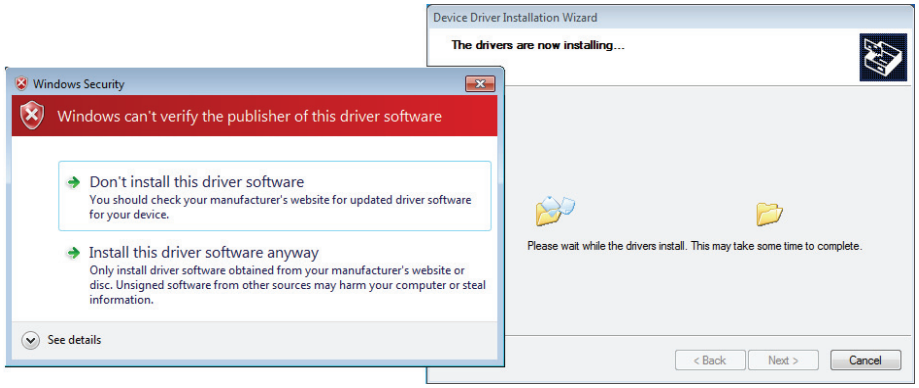
2. Installation of the OASE DMX Control driver and software

2.1 Installation of the driver for the USB DMX interface

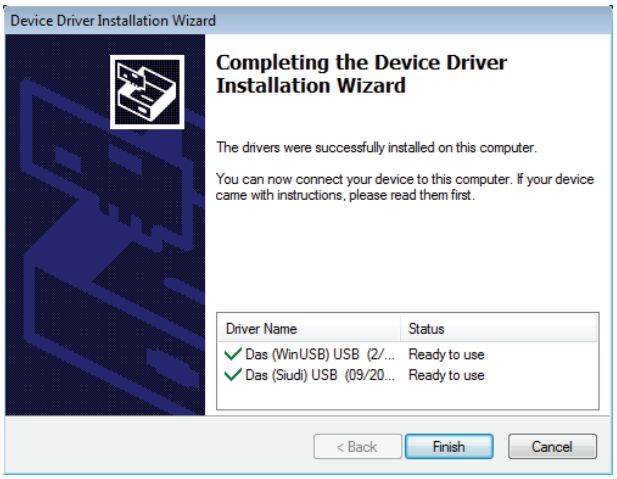
Insert the installation CD in the CD drive and execute the "SiudiDriver.exe" file . Following this, a window with a warning message might appear. This warning message is to ensure that the driver installation program may have access to your computer. Please confirm with "Yes". Now the window of the installation program will appear. Confirm with "Continue".


Device Driver Installation Wizard
Welcome to the Device Driver Installation Wizard!
This wizard helps you install the software drivers that some computers devices need in order to work.
To continue, click Next.
< Back
Next >
Cancel

Another warning message might appear. Confirm the driver installation:

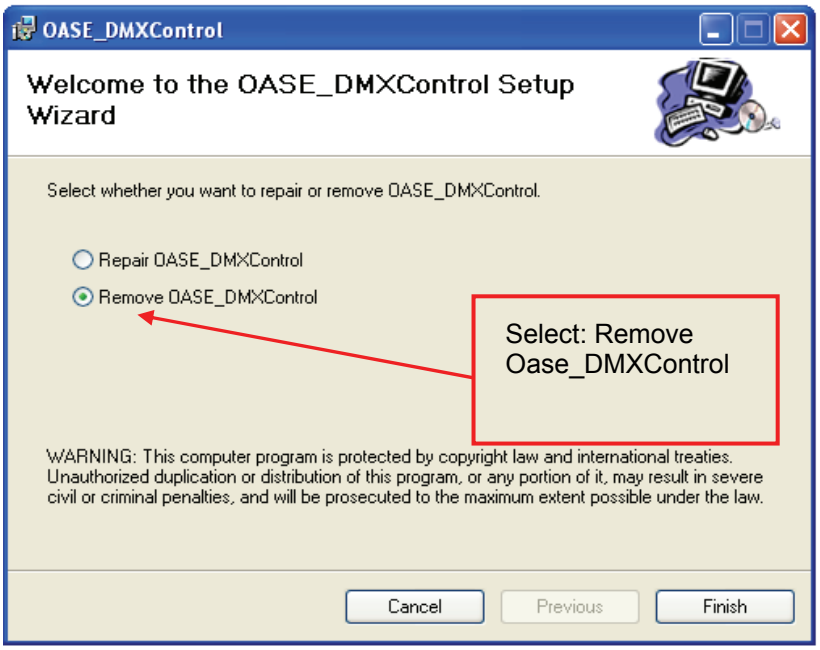

Windows Security
Windows can't verify the publisher of this driver software
Don't install this driver software
You should check your manufacturer's website for updated driver software for your device.
Install this driver software anyway
Only install driver software obtained from your manufacturer's website or disc. Unsigned software from other sources may harm your computer or steal information.
See details
Device Driver Installation Wizard
The drivers are now installing...
Please wait while the drivers install. This may take some time to complete.
< Back
Next >
Cancel

Finally, the successful installation will be shown:

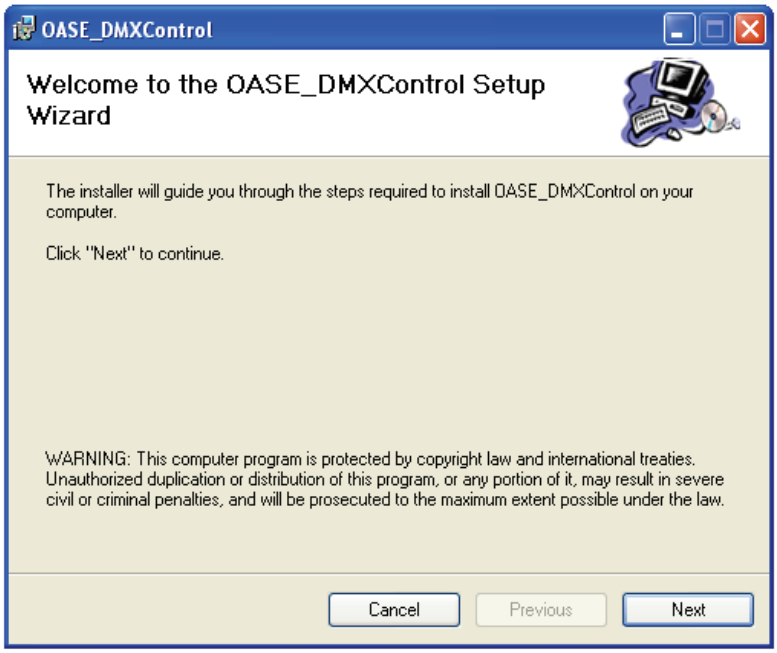

Device Driver Installation Wizard
Completing the Device Driver Installation Wizard
The drivers were successfully installed on this computer.
You can now connect your device to this computer. If your device came with instructions, please read them first.
Driver Name
Status
Das (WinUSB) USB (2/...
Ready to use
Das (Siudi) USB (09/20...
Ready to use
< Back
Finish
Cancel

2.2 Installation of the Oase DMX Control software

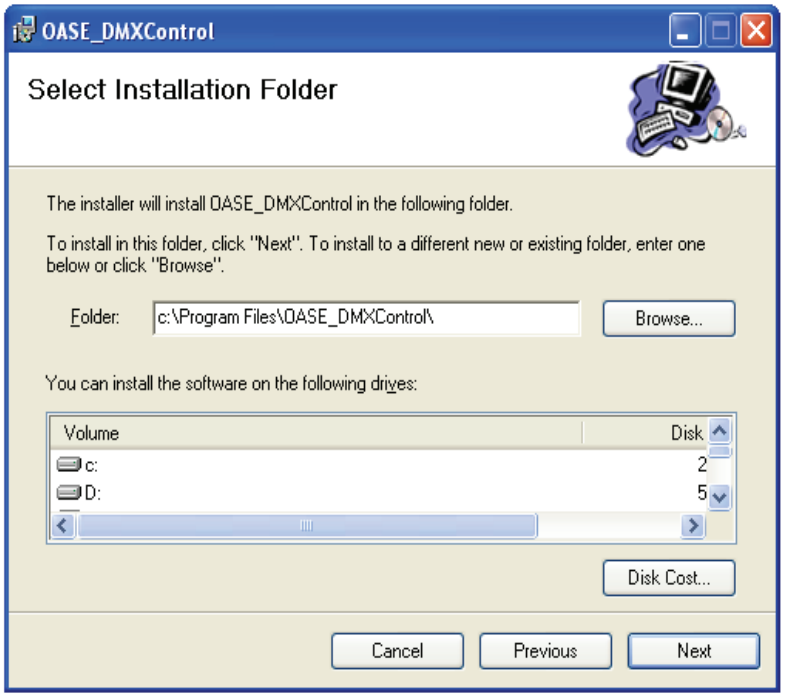
Before you are allowed to access the interface, you have to install the Oase DMX Control software. To do so, start the installation software "Oase_DMXControl.msi" with a double click. The following window appears if an older version of the Oase DMX Control software is installed:


OASE_DMXControl
Welcome to the OASE_DMXControl Setup Wizard
Select whether you want to repair or remove OASE_DMXControl.
Repair OASE_DMXControl
Remove OASE_DMXControl
Select: Remove Oase_DMXControl
WARNING: This computer program is protected by copyright law and international treaties. Unauthorized duplication or distribution of this program, or any portion of it, may result in severe civil or criminal penalties, and will be prosecuted to the maximum extent possible under the law.
Cancel
Previous
Finish

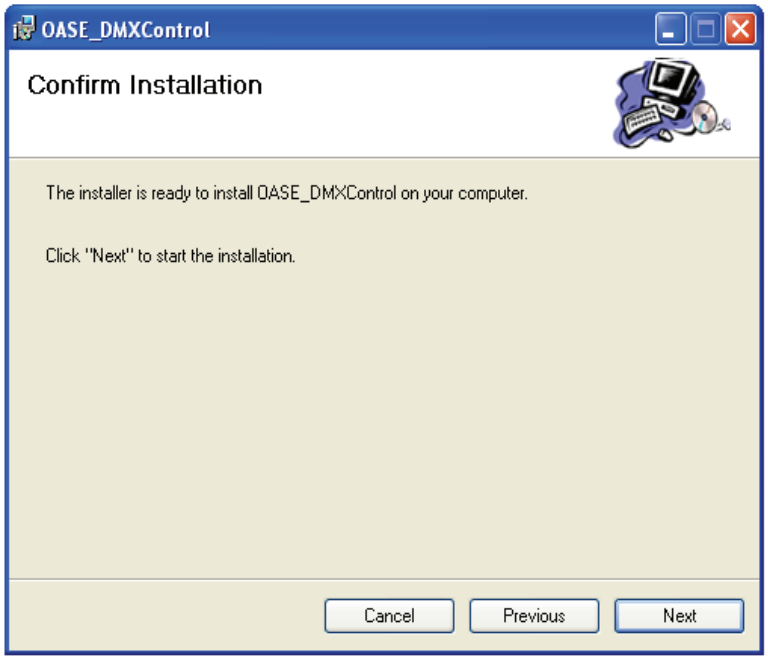
Then change the "Remove Oase_DMXControl" setting and confirm with "Finish".

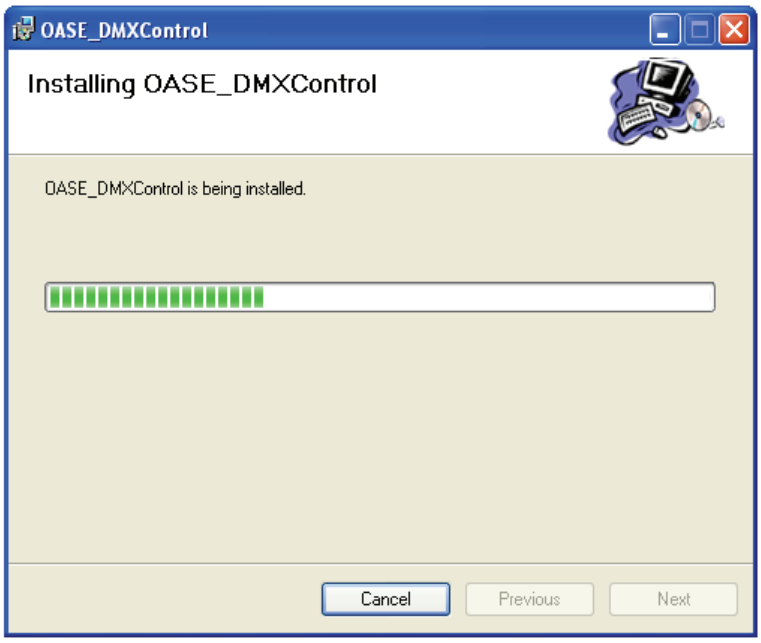

OASE_DMXControl
Welcome to the OASE_DMXControl Setup Wizard
The installer will guide you through the steps required to install OASE_DMXControl on your computer.
Click "Next" to continue.
WARNING: This computer program is protected by copyright law and international treaties. Unauthorized duplication or distribution of this program, or any portion of it, may result in severe civil or criminal penalties, and will be prosecuted to the maximum extent possible under the law.
Cancel
Previous
Next

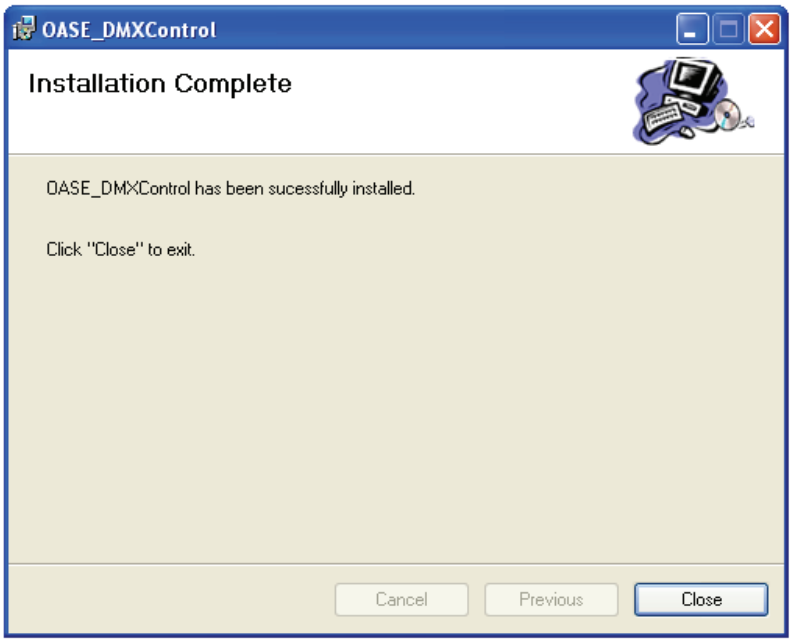
Now the program Oase_DMXControl will be installed. Confirm with the "Next" button once installation is completed.



When you have selected the program installation location on your PC, please confirm with "Next".







When the installation is completed, exit with installation program with "Close". Now the Oase DMX tool is installed on your PC.

If you want to make a version update of the Oase_DMXControl, you have to carry out this setup process twice:

- The Oase_DMXControl Setup will delete the previous program by selecting the Remove Oase_DMXControl setting.
- If you start the installation software Oase_DMXControl.msi once again, the new version will be automatically installed via the setup menu, as described on page 6.

3. Easy Control hardware

Technical data:

Compatibility:	DMX512/1990
Channels:	256 send (PC mode)
	256 send (stand-alone mode)
DMX connection:	XLR 5 pole (DIN56930-2)
USB connection:	Mini-USB
Dimensions:	100mm x 415mm x 40mm
Weight:	130g

Memory:

The OASE Easy Control has a dynamic memory, which allows you to program up to 250 scenes. This always being based on the complexity of the individual scenes.

Electrical connection:

Voltage supply: 5 V DC / max. 500 mA via the Mini USB connection.

DMX connection:

Right-hand XLR socket for DMX output

Left-hand XLR socket for DMX input

Pin 1: Screen / GND
Pin 2: DMX –
Pin 3: DMX +
Pin 4: optional
Pin 5: optional

3.1 Description and installation

The OASE Easy Control enables a PC to send a DMX-Universe via the USB interface. The required drivers for Windows XP as well as Windows Vista, Windows 7 are loaded on the installation CD.

Installation

The driver must be installed prior to you being able to access the interface. When the driver is installed, the interface will be automatically detected when connected.

General rule: Restart your computer and wait until Windows is completely loaded. Plug in the USB interface. It will be automatically detected by Windows. Please adhere to the installation instructions given in chapter 2.

Easy Stand Alone mode

If there is no USB communication through the connected computer (e.g. because no program is loaded and started), the interface will change to the STAND ALONE mode after a period of approx. 7 seconds, and send the stored scenes. You can browse through the memory by using the FORWARD and BACKWARD key. The interface can also run without a computer, this requiring, however, an external power supply (stabilised 5V DC) through the Mini-USB connection.

Warranty

The warranty period for this unit is 1 year. It covers the free-of-charge remedy of faults, the origin of which can be verifiably traced back to material flaws or manufacturing faults. The warranty expires:

- ► if changes to and attempts to repair the unit are made
- ► if the circuitry is changed without authorisation
- ► if damage is caused by third-party intervention
- ► if damage is caused by the non-observance of the contents of the operating manual and the wiring diagram
- ► if connected to a different voltage or type of current
- ► if incorrectly operated or damage is caused by negligent treatment or misuse

Liability

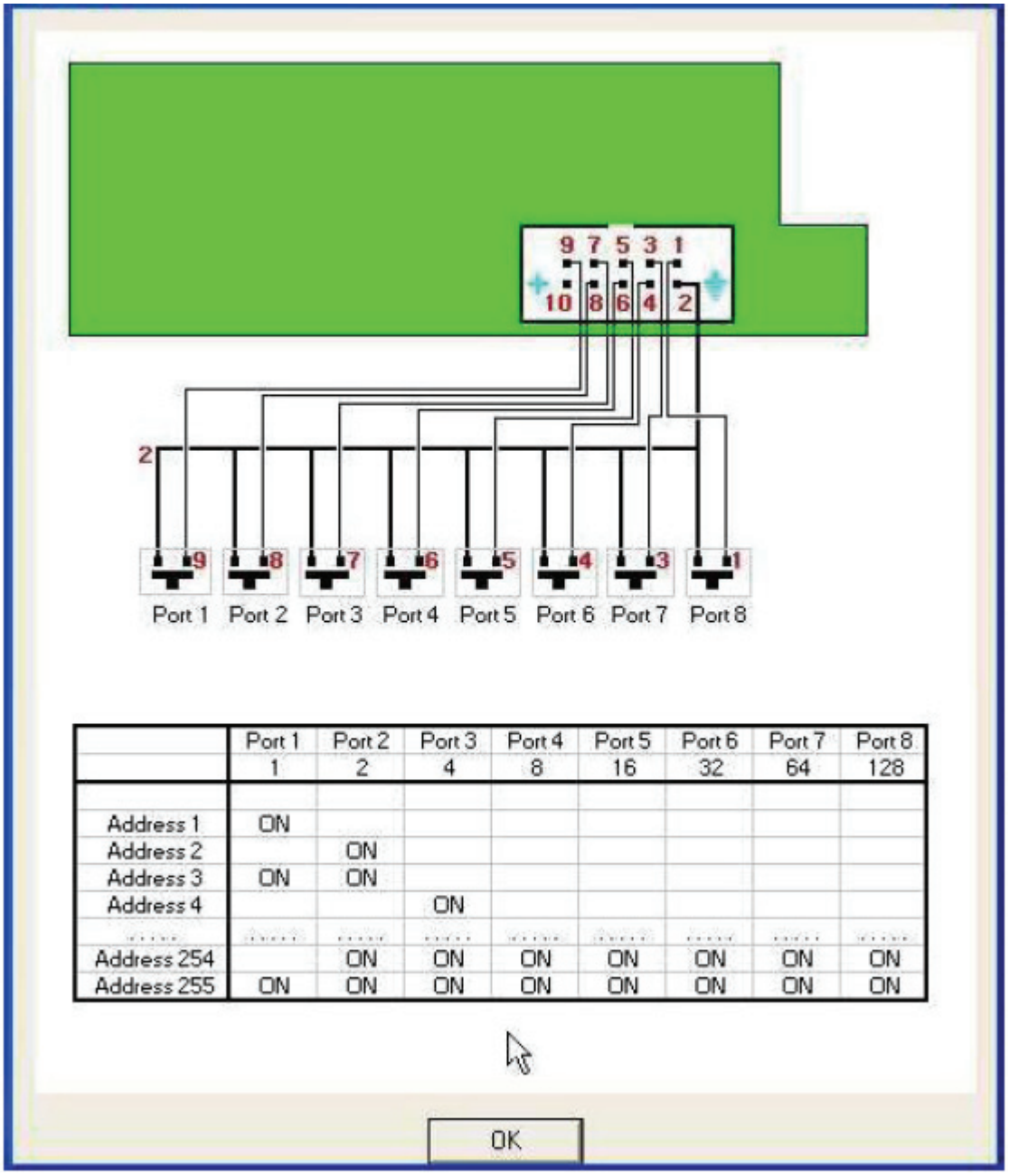
The buyer has to ensure that the material is suitable for the application intended by him. Suitability of the contractual object for a specific application is not guaranteed. Any liability for damage or consequential damage of whatever type is excluded.

Service

The unit does NOT contain any components to be operated or serviced by the user. Should service of your USB DMX Interface be required, please return the unit properly packed to Oase, freight paid.

This is a simplified representation of the internal Easy Control allowing you to activate scenes using external keys or a binary address system.

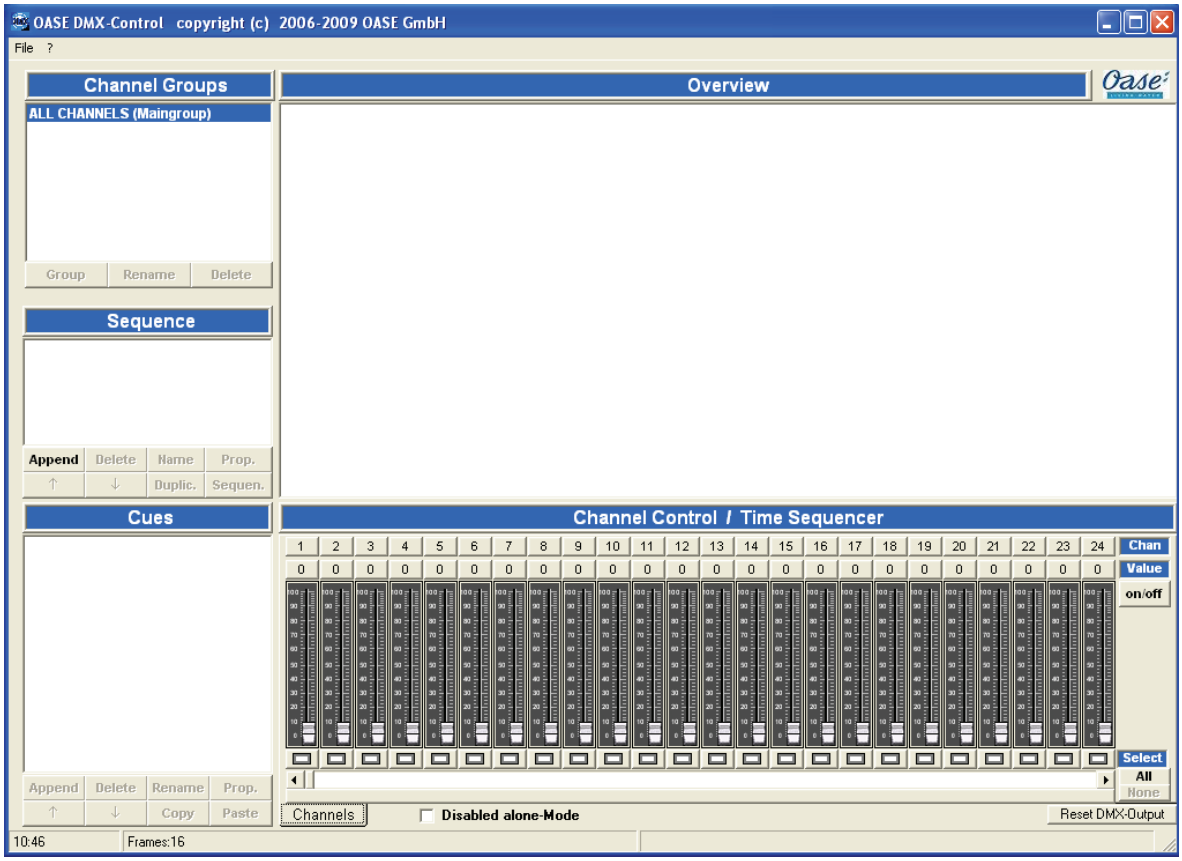
Direct access to 255 scenes



	Port 1 1	Port 2 2	Port 3 4	Port 4 8	Port 5 16	Port 6 32	Port 7 64	Port 8 128
Address 1	ON							
Address 2		ON						
Address 3	ON	ON						
Address 4			ON					
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Address 254		ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Address 255	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

4. Easy Control programming

4.1 Start screen



The main mask appears directly after starting the program. It gives you an overview of all 256 DMX channels available.

The left-hand side of the screen shows all channel groups set, all sequences and all cues.

The right-hand bottom screen area allows you to view all 256 DMX channels available. You can scroll within these channels by actuating the two arrow keys or by pulling the scrollbar back and forth.

A graphics window arranged at the top right of the screen, titled "Overview" allows you to create an overview plan of the individual scene.

4.2 Channel groups

The section "Channel Groups" is located in the top left corner of the screen. Nested in this section are all channels you have used to form individual groups.

To simplify programming, individual channels or units can be grouped:

The "ALL CHANNELS (main group)" group is set as a default. This group contains all 256 DMX channels available, and can neither be deleted or renamed.

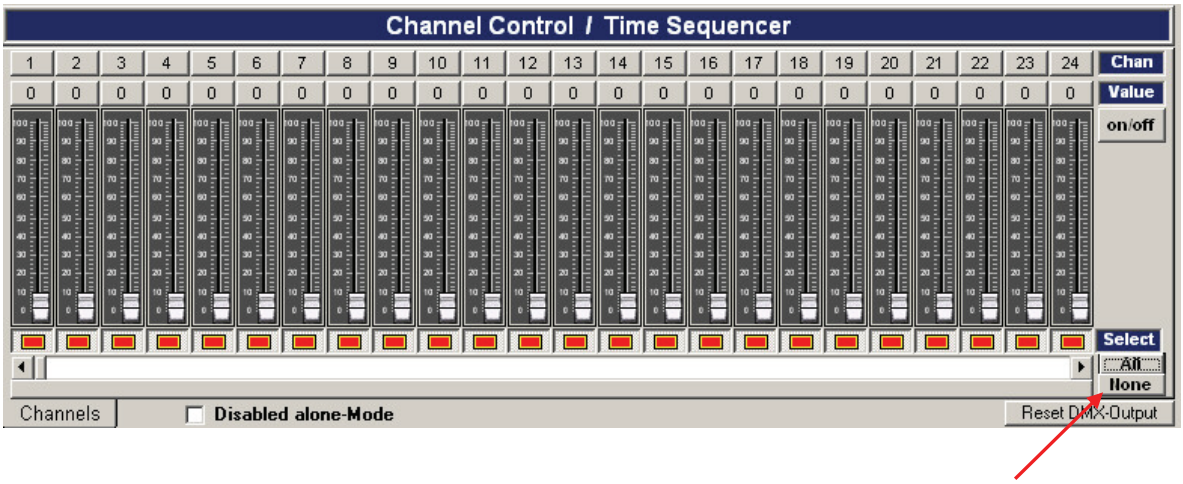
The following steps are required to create channel groups:

4.2.1 Channel selection

Channels can be selected by actuating the individual selection button beneath a fader.

If you wish to select all channels in one go, you do not have to select each one individually. The two buttons "All" and "None" are located at the bottom right directly next to the faders.

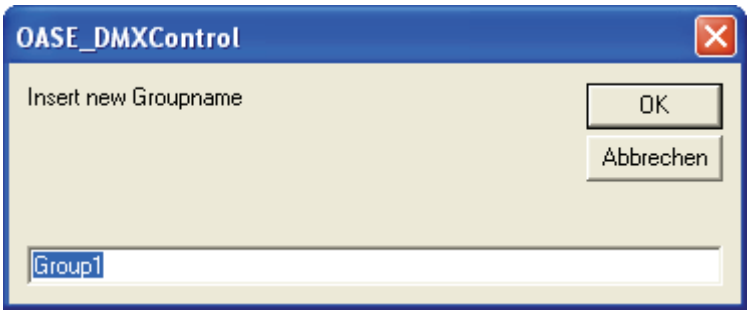
Press the "All" button if you wish to select all channels at once. Following this mouse click, all selection buttons will turn red.



All selections will be cancelled by clicking on the "None" button.

4.2.2 Grouping channels

Once you have selected all required channels in the manner described above, press the "Group" button beneath the "Channel Groups" section on the screen. This causes a dialog window to appear. Now enter the name of the new group in this window and confirm by pressing the "OK" button. The name "Group X" is always entered as a default (X= sequential numbering). This dialog window disappears when pressing the "Quit" button.



4.2.3 Renaming channel groups

It is possible to change the name of a channel group at any time (except the name of the ALL CHANNELS group). To do so, select the group to be renamed by clicking on it. Then press the "Rename" button. Following this, the text input window reappears, in which you can enter the new designation and confirm same with "OK". The new entry can be cancelled by pressing the "Quit" button, and you will return to the main mask.

4.2.4 Deleting channel groups

You have the possibility to delete a specific group, if no longer needed. To do so, select the desired group first with a mouse click. To delete, press the "Delete" button. After this button is pressed, a safety confirmation appears asking whether or not you wish to delete this group. Click on the "Yes" button to remove the group. By pressing "No" you will return to the main mask, and the group remains unchanged

4.3 Sequence

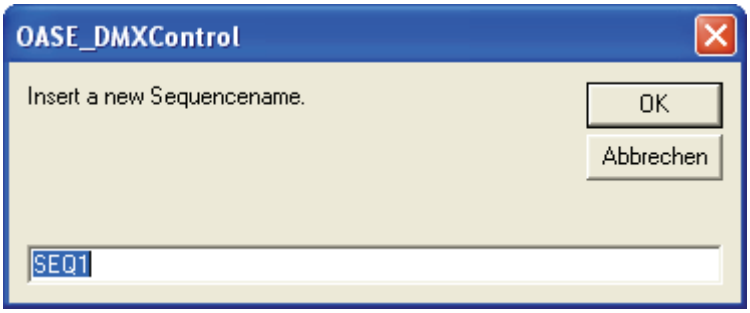
The middle section of the screen on the left is named "Sequence". It lists all sequences created by you including their names.

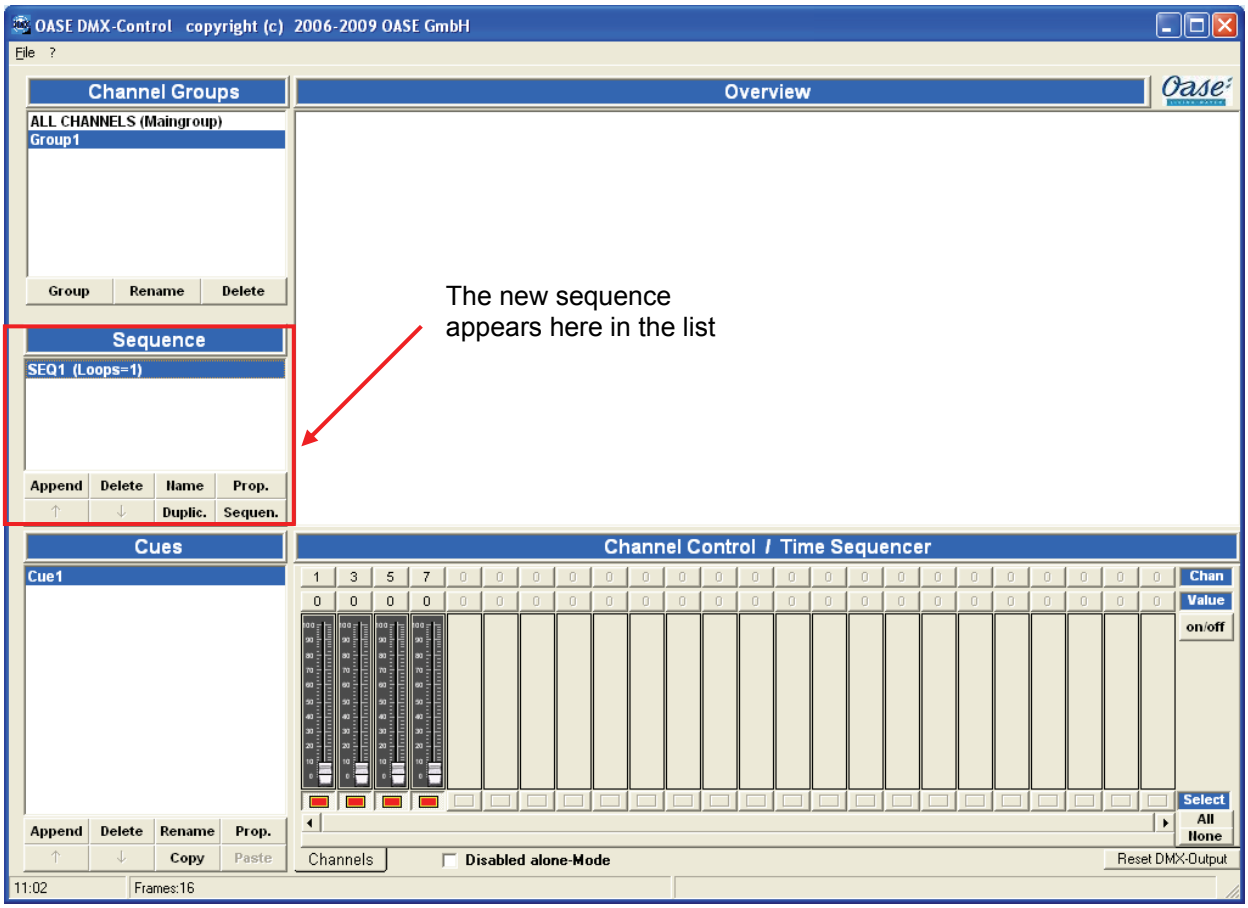
A sequence is a sequence of individual cues (the following chapter has more information on cues).

A sequence is the basis of a show. It allows you to loop sequences (which means, a sequence can be repeated as often as you wish). Furthermore, a sequence can be started via the external port connections.

4.3.1 Creating a sequence

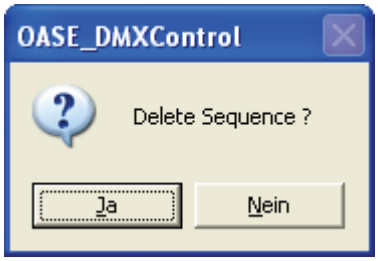
To be able to create a new sequence actuate the "Append" button first. Following this, a dialog window opens asking you to name this sequence. "SEQ X" is always the default entry (X representing a sequential numbering). Confirm the entry of the new name by pressing "OK". You can cancel the entry by pressing "Quit". Once your entry is confirmed with "OK", the new entry appears in the Sequence list. The name of your sequence is followed by the number of loops (number of repetitions). Further information about changing this setting is given further down.





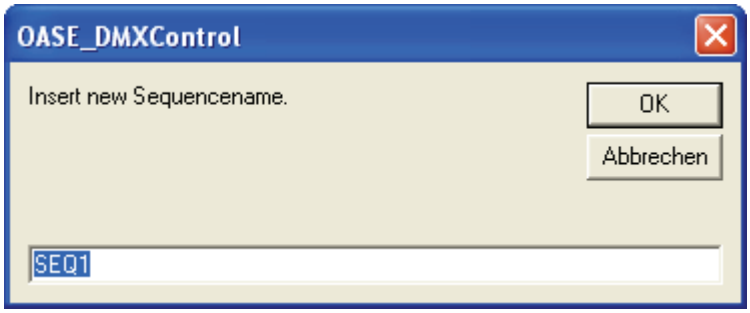
4.3.2 Deleting individual sequences

Same as with the channel groups, it is possible to delete an existing sequence. For this purpose, select the sequence to be deleted by a mouse click, then confirm by pressing the "Delete" button. Again a safety confirmation is required, asking you to confirm the deletion by clicking on the "Yes" button. You can abort deletion by pressing "NO".



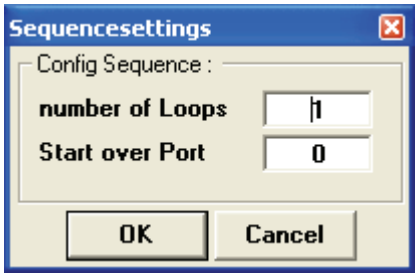
4.3.3 Renaming sequences

If you have created a sequence, e.g. with the suggested name "SEQ X", and wish to change it later, you can do so. In this case select the sequence you wish to rename by a mouse click and press the "Name" button. The text entry window appears again for you to enter the new name of the sequence and to confirm this entry by pressing the "OK" button. By pressing the "Quit" button, you discard your entry and your sequence will retain its previous name.



4.3.4 Changing properties

When clicking on the "Prop." (properties) button with the mouse, a new dialog window will open. Here you can set the number of loops for this sequence, as already mentioned before. Make the respective entry in the input field next to the "Number of loops" information.



Important: Entering a "0" in this field means that the sequence will run indefinitely; entering a "1" means that this sequence will only run once and the program will move on to the next sequence once the previous sequence has ended.

If a sequence is assigned a port, an automatic change after the loops have run through is not possible. Sequences with a port number are stopped once all loops are executed.

Start over port:

Once transferred to the interface, sequences can be started over the external port switch. For this purpose, enter the respective port number (see table on page 12) in the test input window.

You can save your entries by pressing the "OK" button. Your entries can be discarded by clicking on the "Cancel" button, this action will return you to the main mask.

4.3.5 Changing positions within a sequence

The arrow keys and are used to change positions within a sequence. To be able to move a sequence, the latter has to be marked first by a mouse click. Following this, actuate one of the two arrow keys to shift the sequence by one position up or down.

The "Sequencer" button on the right of the arrow keys just mentioned will be subject to more detailed information later in this manual.

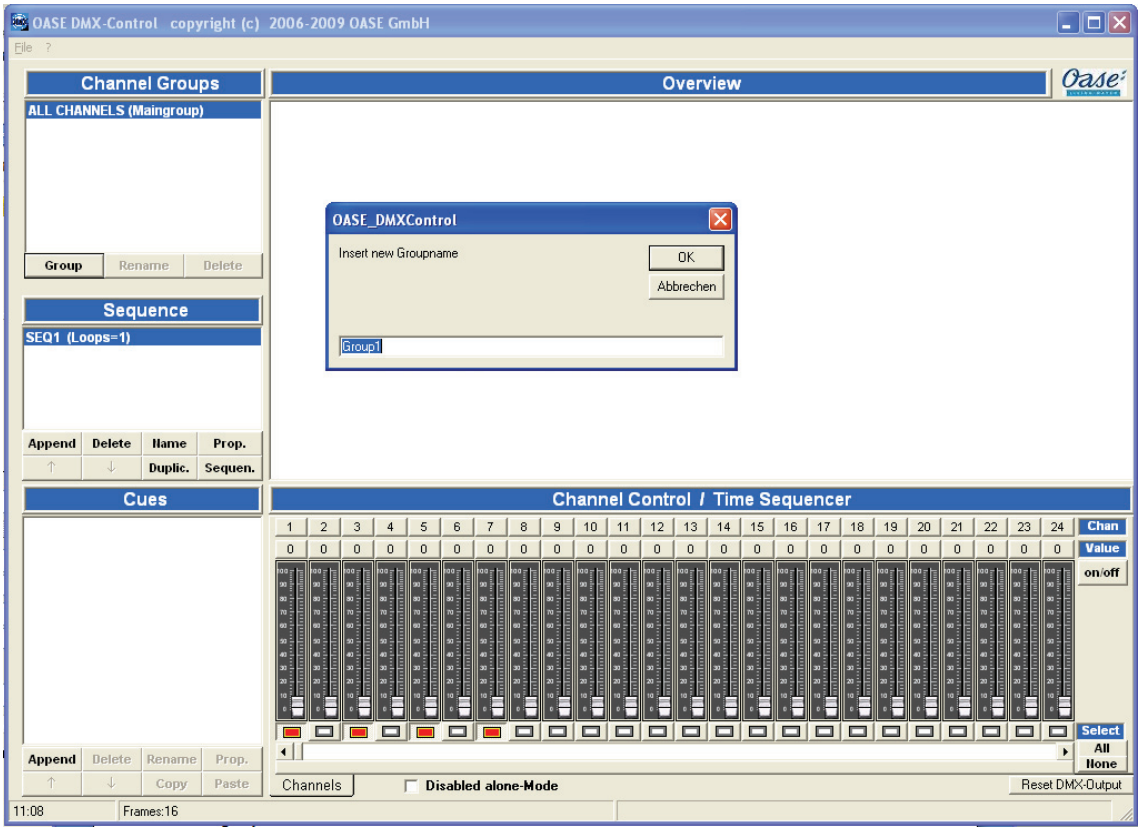
4.4 Cues

A CUE is a momentary situation of the DMX output.

We wish to explain in more detail how to program this kind of setting.

You should start by grouping the required channels, as described above, in order to gain a better overview.

We work on the basis that we only require the channels 1, 3, 5, and 7. This group has been given the name "Group 1".



4.4.1 Creating cues

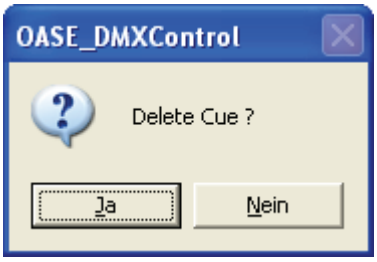
Now press the "Append" button to be able to create a cue. Following this a text input window will appear requesting you to enter a name for the cue. As a default setting, "Cue X" appears (X representing the number of a sequential numbering). This suggestion can be replaced by the entry of a name chosen by you. Note: You have to confirm this entry by pressing the "OK" button. When you press the "Quit" button, your entry will be discarded.

When you have confirm the cue's name, the new cue will appear in the list of the "Cues" screen section.

Now use the faders to set the required initial values. **Each change to the faders will be directly saved in the currently selected cue.**

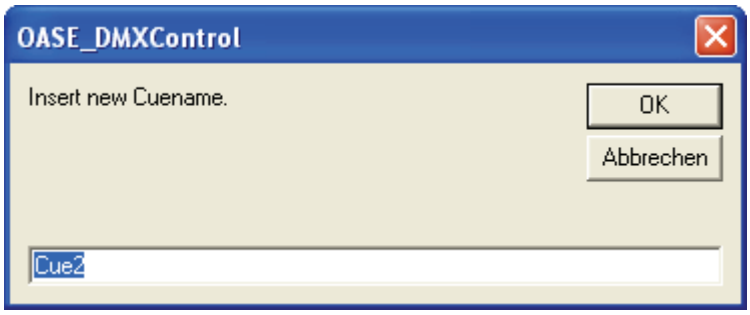
4.4.2 Deleting cues

If you wish to remove one of your cues, select the cue in question, then press the "Delete" button. This is followed by the safety confirmation, which you answer by pressing "Yes". If you confirm with "No", your cue will be retained and you return to the main mask.



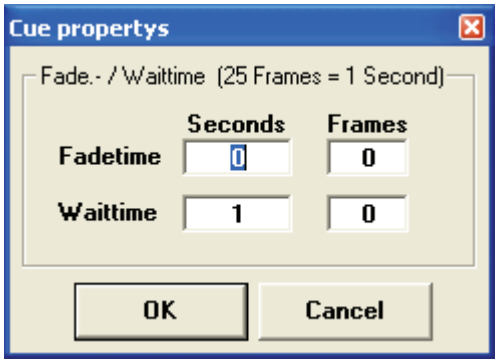
4.4.3 Renaming cues

To be able to rename your cue, mark the latter with a mouse click. Then press the "Rename" button. Now the text input window appears again requesting you to enter the new name. Note: You have to confirm this entry by pressing the "OK" button. If you click on the "Quit" button, your entry will be discarded and you return to the main mask.



4.4.4 Changing cue properties

As in the "Sequence" screen section, the "Prop." button is used here again for further settings regarding this cue.



Fade time

Fade time is the time required for fading from the values of the last cue to the stored values of the following cue.

Enter the respective number of seconds when making this setting.

Wait time

The bottom field allows you to set the wait time for the cue following the fade time, before changing over to the following cue. Presettings: fade time = 0, wait time = 1. This means: the cue runs up directly and switches over to the next cue after 1 second. The wait time can also be changed in "Overview". See chapter "Overview" to learn more about this.

Changing the position of a cue in the cues list

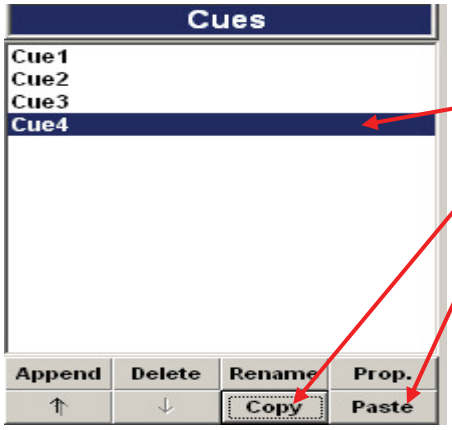
It is possible to also change the cues using the two arrow keys beneath the cues list.

Key ↑ shifts a cue up by one position,

whereas key ↓ shifts a cue down by one position.

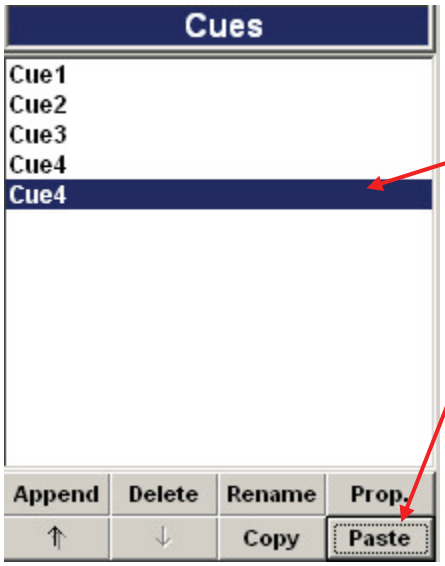
4.4.5 Copying created cues

Should you need a cue at a different position within the sequence (or in a different sequence) once again, it is not necessary to reprogram a new cue with the same settings. Select the cue to be copied with a mouse click, then actuate the "Copy" button on the right next to the arrow keys. Now press the "Paste" button to insert this cue at the desired position. If you wish to insert the cue in a different sequence, click on this sequence after having pressed the "Copy" button. Then select the position where to insert this cue and press the "Paste" button.



In this example, cue 4 was marked and the "Copy" button pressed. The "Paste" button is now activated.

To insert the cue now, press the "Paste" button.



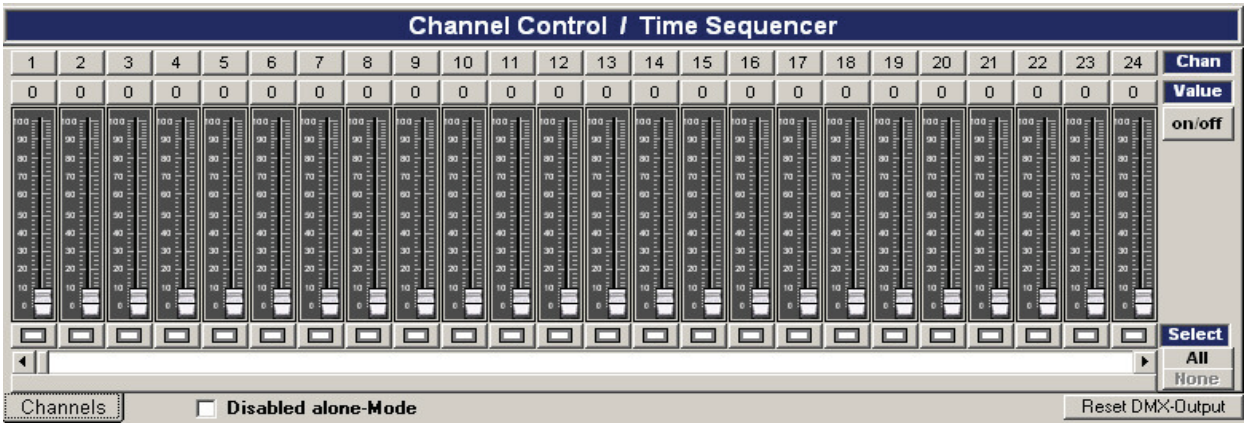
The "Paste" button is actuated. The new cue now appears under the same name as the original cue.

4.4.6 Inserting new cues

If you wish to create a new cue at a position inside the the cue list, it is not necessary to newly program this cue and then shift it to the desired position using the arrow key. When you mark a cue within the cue list, the "Append" button with change to the "Insert" button. When you now actuate the "Insert" button, the known text input window appears again, asking you to name the new cue. Confirm your entry with "OK", or end the creation of the new cue with "Quit".

The new cue then appears beneath the cue previously selected with a mouse click.

4.5 Channel control



The overview of all 256 DMX channels available is located in the bottom right screen section. This screen section is subdivided into four areas:

at the bottom are the selection buttons, which are used to select the individual channels. This has already been addressed in the "Channel Groups" chapter.

Directly above are the faders used to activate and deactivate the channels or to set the desired DMX value.

Directly above the faders are the display fields. They show the exact position of the controller. When clicking on this field once, the fader can be changed to a value between 0 and 255. To be able to manually enter a DMX value, click on the field with the right-hand mouse key, then enter the desired value (between 0 and 255) in the text input field.

The numbering of the channels from 1 to 256 is shown in the top position of this screen section. These fields are not only intended for information, but they are also buttons used to make further channel settings. When you click on one of these buttons, a text input field will appear again. In this window the 3 setting described in the following can be made.

4.5.1 Channel settings

Collision channel

This window allows you to set a channel, which you want to behave in exactly the same manner as the one to be processed.

This permits you to have two units run synchronously.

Example: You have composed a group containing channels 1, 3, 5, and 7. As a collision channel, you enter 13 in channel 1. If you now move the fader of channel 1, you see that the yellow bar in the fader of channel 7 will also move upwards. The fader head remains in its position.

If you have set a collision with channel 7 in channel 1, channel 7 will behave in the same manner as channel 1. This will not be the case, however, if you have set a collision with channel 1 in channel 1, which means that you can change settings in channel 7 without these changes affecting channel 1.

Switch

If you tick off this field (simply by a mouse click), you can set this channel either to "On" or to "Off". As an example, this setting should apply as in the "Collision channel". If you have activated the "Switch" field and move the fader upwards, the yellow bar will only appear when you have exceeded the middle of the controller. The display fields will only show the two values "0" and "255".

Invert

When you activate this field, the respective channel will behave in exactly the opposite manner to your entry. This means that, when you pull the fader up, the yellow display bar will become smaller and vice versa. If you have also activated the "Switch" function, the channel will only be activated when the controller is below the middle, and vice versa.

Important: Press the "OK" button to save your settings and to return directly to the main mask. If you want to cache a setting while carrying our further settings in this window, press the "Get" button. All entries can be cancelled by pressing the "Cancel" button, and you will return to the main mask without any changes being made.

4.6 Programming example

Now that you know all basics of the Oase DMX Control, we can now program an example sequence to also explain the sequencer.

We start creating a new sequence under the name "SEQ 1". For this sequence, we need the channels 1, 5, 6, and 8, which are grouped under the name "Group 1". Then we create a new cue under the name "Cue 1". We want to have channels 5 and 6 collide in this cue, channel 1 is only to switch and channel 8 remains unchanged.

Now we set channels 1 and 5 to the value 255 (channel 6 will behave synchronously with channel 5).

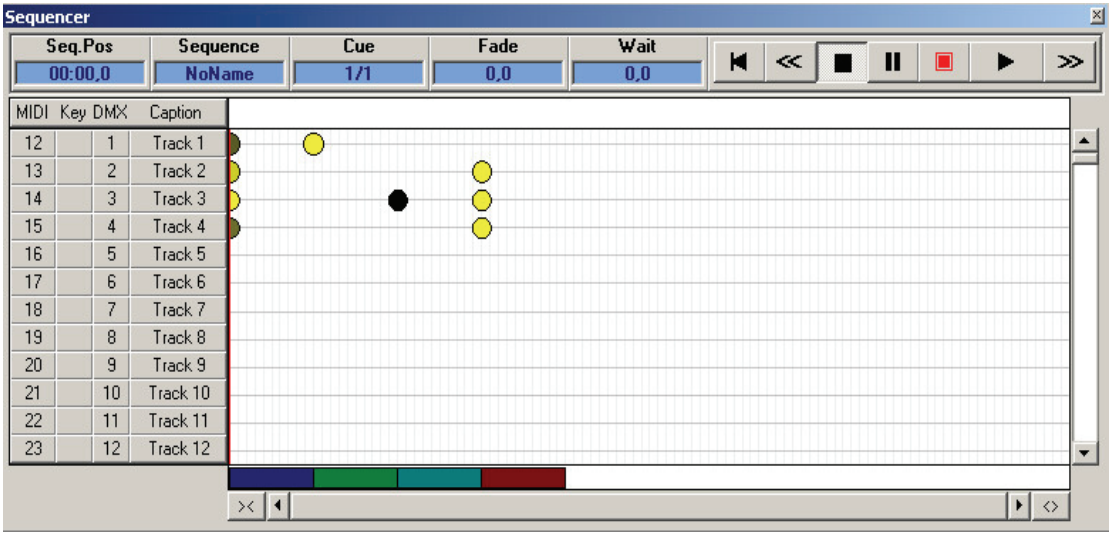
We then create a second cue under the name "Cue 2". The new cue adopts the settings of the previous cue. This offers the advantage that, if this cue is to only slightly differ from the previous one, you do not have to copy it manually. In this cue, we also switch channel 8 to the value of 255. Then we set a fade and wait time of 3 seconds each for cue 2.

Finally we need a third cue (named "Cue 3"). In this cue we deactivate channel 1 and change the number of loops to 3.

For the purpose of this example these three cues will be sufficient for this sequence; we now activate the sequencer.

4.7 Sequencer / overview

After actuating the Sequencer button in the "Sequence" screen section, an overview appears in the top right screen showing all details of the sequence.



4.7.1 Sequencer status bar

This status bar in the sequencer always allows you to view what is happening when in your projects.

Seq. Pos

The "Seq. Pos" field shows where you are at what time during the currently running sequence.

Sequence

This field shows the sequence that you are currently running. The OASE DMX Control only allows you to run the sequences individually. When your projects runs as a show in the interface, the sequences are executed one after the other (except those sequences assigned to a port).

Cue

The Cue field shows you in which of the x number of Cues you are currently in. In our example (see above) we are in Cue 2 of a total of 4 Cues.

Fade

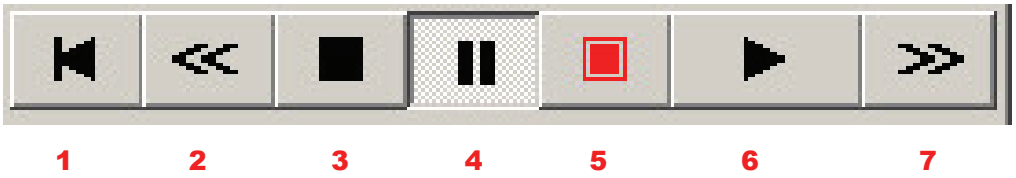
This shows you the fade time set for the currently active Cue. (See chapter: Change Cue Properties).

Wait

The wait time set for the currently active Cue is displayed in the "Wait" field. (See chapter: Change Cue Properties).

4.7.2 Sequencer play bar

The play bar is used to run your projects, in the same manner as the operating elements of a CD player.



1) This button can be used to return to the start of a sequence.

2) When you press this button, you can wind backwards through your sequence.

3) With this button you can stop the sequence and return to its start.

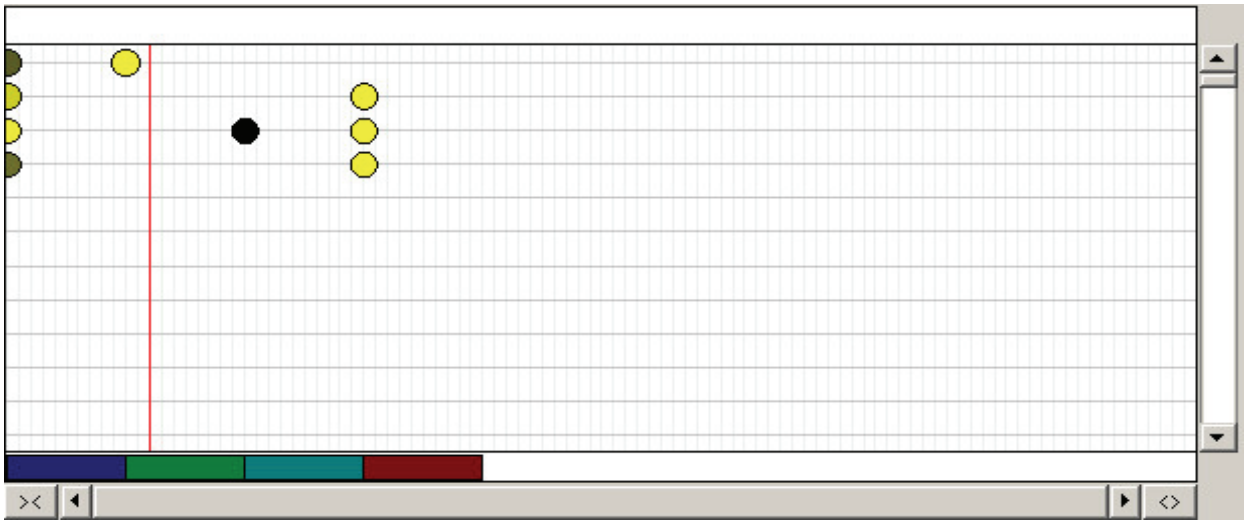
4) Press this button if you want to pause the sequence. The sequence stops at exactly this point.

5) If you have connected, for instance, a keyboard to your personal computer, you can enter your cues using the keyboard (for more details, please refer to the "Overview block" chapter). The "Record" button (5) switches to the record mode, the "Play" key (6) starts the recording.

6) With this button you start the sequence or the recording.

7) When you press this button, you can wind forwards through your sequence.

4.8 Overview



This monitor allows you an overview of the entire sequence.

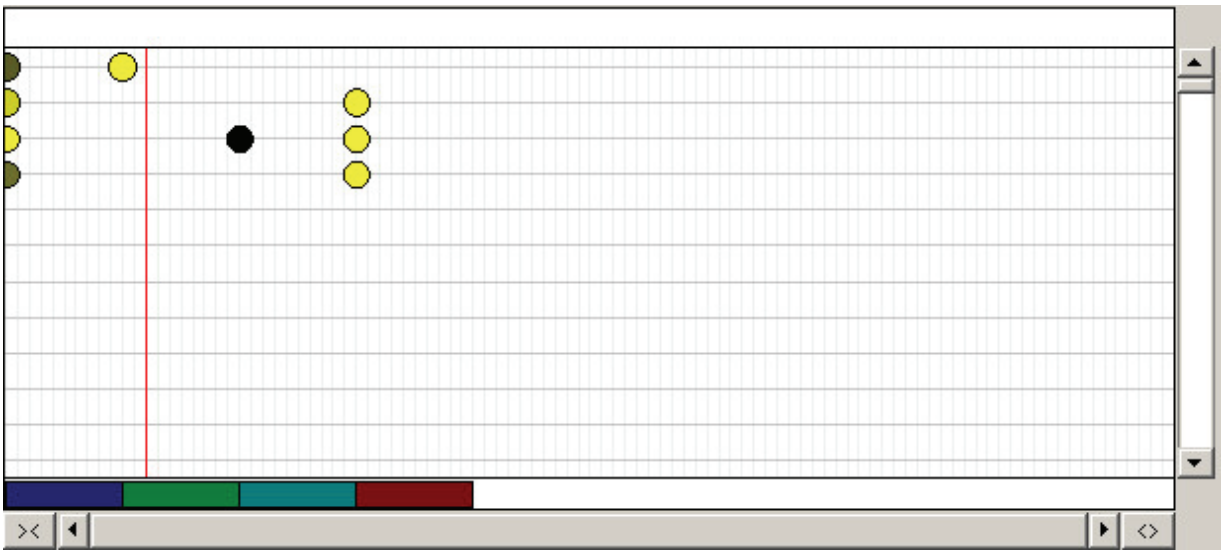
The graphic display of the sequence takes place on a time axis. When you have very short or long sequences, you can stretch this time axis (for short sequences), or compress it (for long sequences). For this purpose, the two buttons on the left and right next to the scrollbar for the X axis can be used.

The left-hand button stretches the time axis. The right-hand button compresses the time axis to avoid having to scroll with the scrollbar for long sequences to view the entire sequence.

The 256 DMX channels are located on the Y axis. This view can neither be compressed or stretched. When you are looking for a channel, scroll the mask down using the scrollbar.

Your settings are now shown in this coordinate system. Each of the points you see at the top represents a set channel.

A yellow dot indicates that this channel is set to the highest value, a black dot signifies a deactivated channel. All colour shades between black and yellow represent an intermediate stage.



Now, you may wonder why there are no black channels, for instance, in the first cue. The Overview only shows changes in comparison to the previous cue.

When you start programming, all channels are in a zero setting. This should, strictly speaking, be represented by a series of 256 black dots. However, as this does not show any value change, the channels are exclusively shown with a yellow dot in the first cue, meaning that they were subject to a change.

All further Cues only show the changes in comparison to the previous Cue.

For our example, this means:

In the first Cue, channels 1, 2, and 4 are set with a mean value, and channel 3 is set to the highest DMX value. In the following Cue, channels 2 to 4 continue with this setting. Only the value of channel 1 was changed to 255. In Cue 3, all channels remain unchanged compared to the second Cue, except that the value of channel 3 was set to 0.

The section of a Cue is colour highlighted beneath the time axis. Cue 1 is given the colour dark blue, Cue 2 green, Cue 3 light blue, etc.

Here you can change the wait time of the individual Cue. To this effect, you have to move the mouse pointer to the limitation of a Cue. The mouse pointer then turns into a double arrow. You can now change the time range of a Cue by clicking on and holding the left-hand mouse key.

4.9 Track block

MIDI	Key	DMX	Caption
12		1	Track 1
13		2	Track 2
14		3	Track 3
15		4	Track 4
16		5	Track 5
17		6	Track 6
18		7	Track 7
19		8	Track 8
20		9	Track 9
21		10	Track 10
22		11	Track 11
23		12	Track 12

The Track block contains information about the DMX channels.

The right-hand column shows the track designation (track 1 - track 256). Each track contains a DMX channel, a MIDI note and, optionally, a key of the PC keyboard.

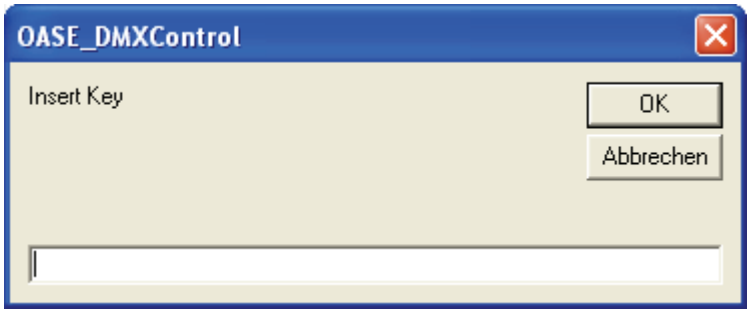
The "MIDI" column lists the notes of a keyboard.

As already mentioned, the OASE DMX-Control allows you to use a keyboard to load your Cues. Here, we work on the basis that programming is by means of a keyboard.

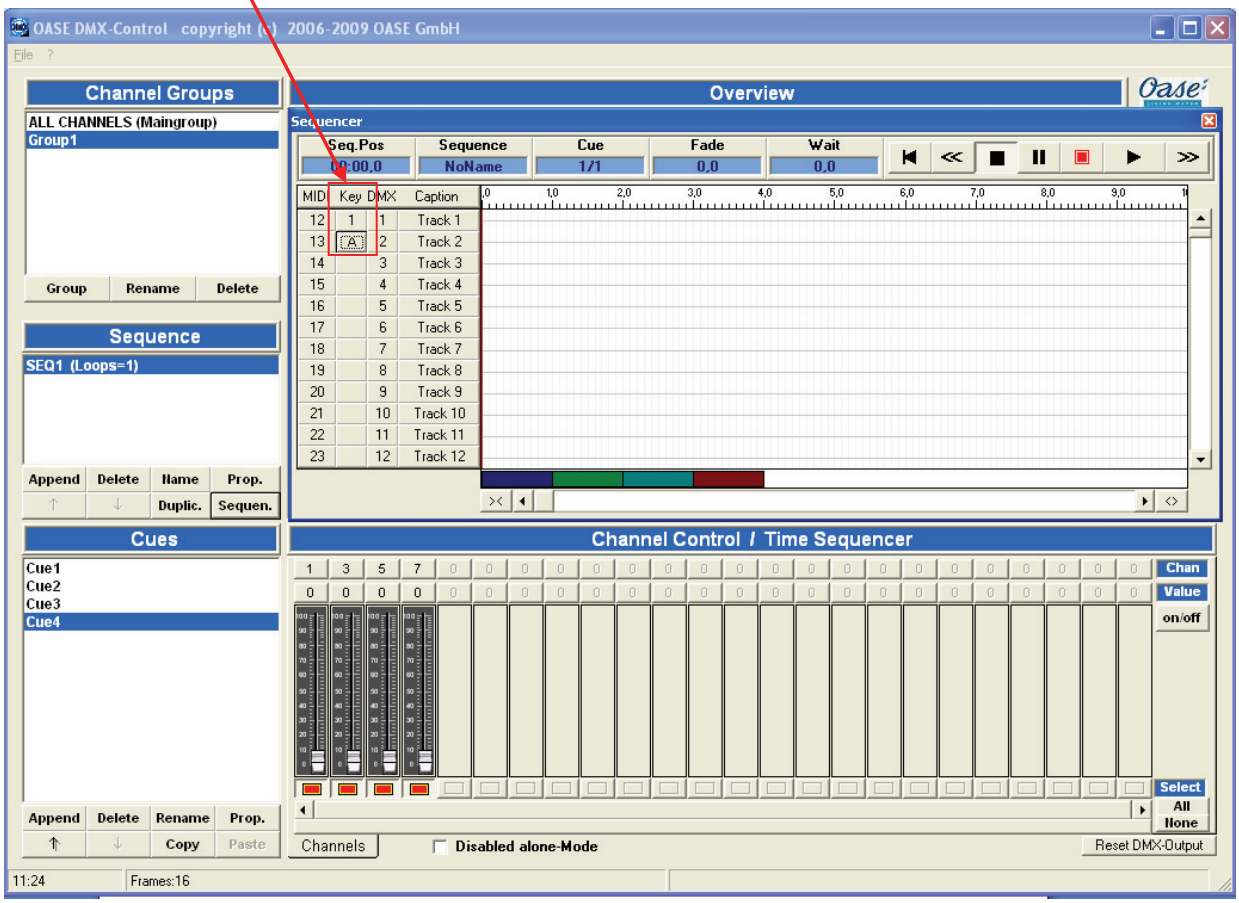
The second column of the track block is the "Key" column. It holds no factory-entries. In order to define how to program a sequence using the keyboard, proceed as follows:

Select the channel to be assigned a key on your keyboard.

By clicking on the key with the mouse, the following window opens:



Now enter any key of your keyboard. By way of example, we have assigned a "1" to channel 1 and an "A" to channel 2.

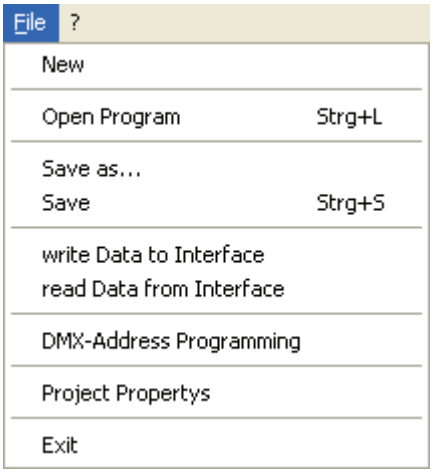


Each time you press the "1" or "A" key, an individual Cue will be programmed, by fully activating channel 1 or 2. When the key just pressed is released again, another Cue will be generated by the channel being deactivated again.

4.10 File

You are now familiar with the entire "Oase DMX Control" program and are able to create your own shows and projects.

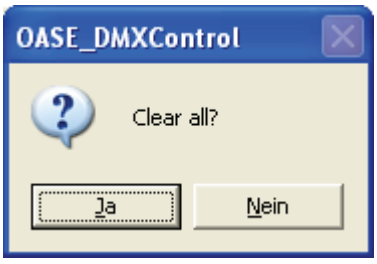
However, we have not yet discussed how to save and download these projects.



All important feature in this regard can be found under the menu point "File" in the top data bar.

4.10.1 New

Confirm submenu item "New" if you wish to create a new sequence project. The message "Clear all?" appears.

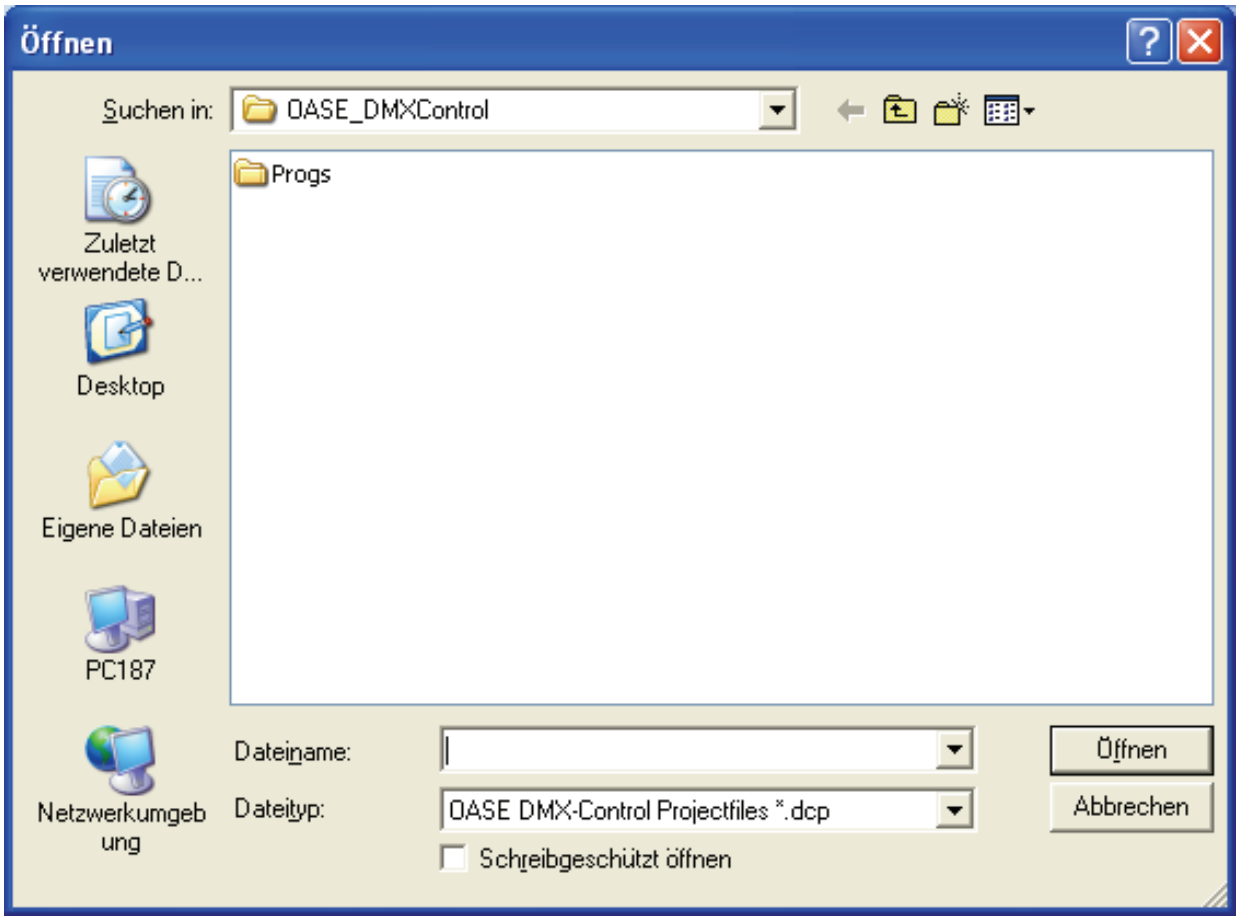


Prior to confirming this message with "Yes", make sure that you have saved your last settings on the hard drive or any other suitable storage medium.

Once you have confirmed the message mentioned above with "Yes", all settings on the monitor are deleted. You can now continue creating a new project.

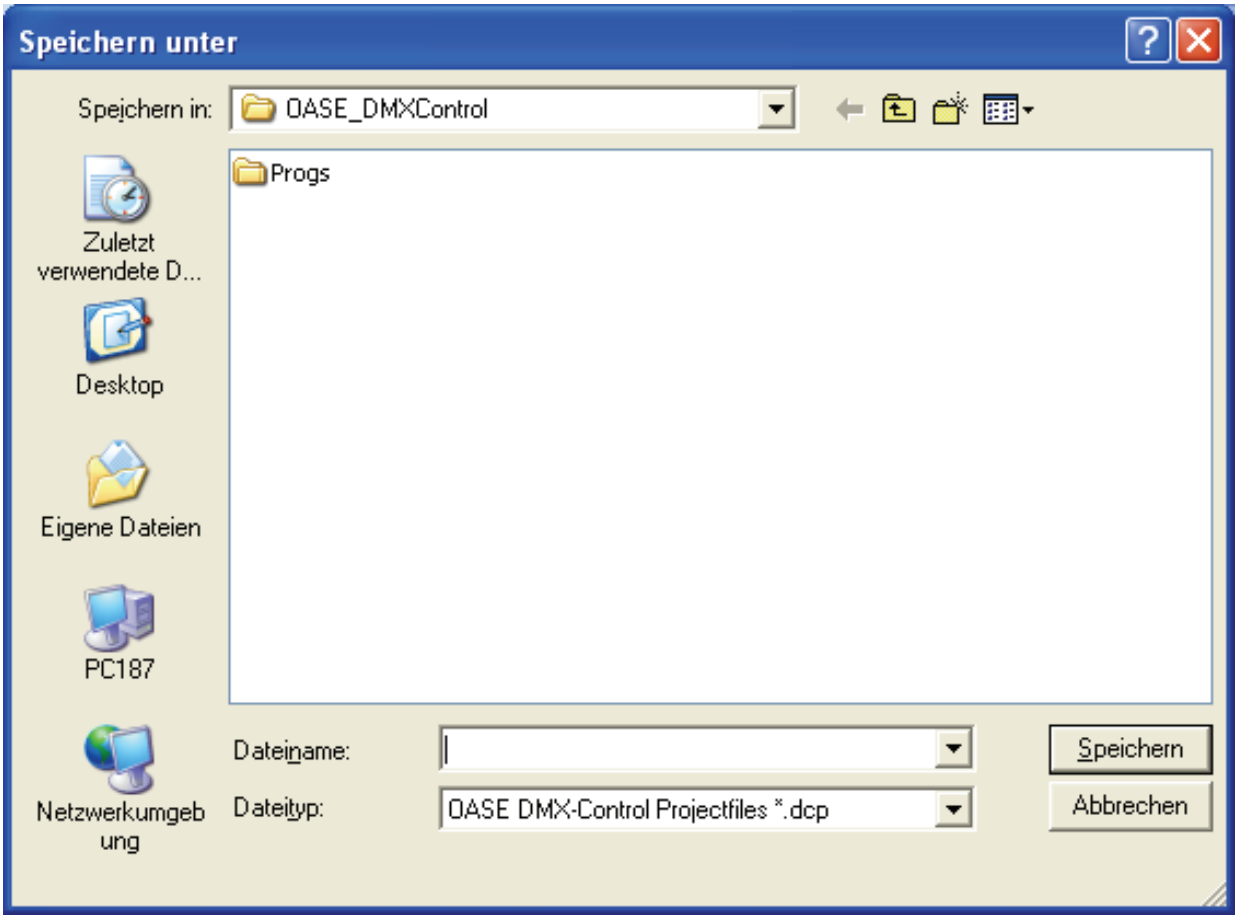
4.10.2 Open Program

The "Open Program" button allows you to load stored shows on the hard drive for editing purposes.



4.10.3 Save as

Select the "Save as" menu item to save your projects. You can save this project in a directory on your hard drive under a name assigned by you.



4.10.4 Save

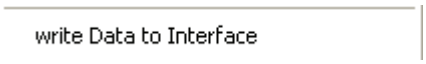
If you have already saved your project under the "Save as" menu item and add further changes, then these must also be saved.

For this purpose, press the "Save" button or the Ctrl + S key combination. This will overwrite the opened file with all new settings.

If you have not yet saved the file under a name and open the "Save" button, the "Save as" window will open automatically.

4.10.5 Loading a project into the interface

The projects created by you must be written into the interface to ensure that they can be played.



To do so, press the button shown above. The data will then be transferred into the interface.

If the interface is not correctly connected to your personal computer, the message "Error on write memory!" will appear.

This process may take several minutes depending on the program size.

4.10.6 Opening a project from the interface

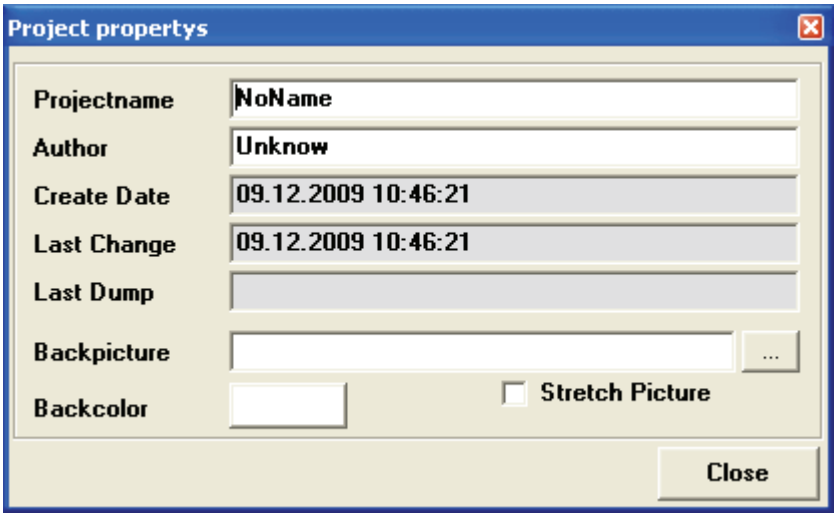
The "Oase DMX Control" also allows you to reload and edit projects written into the interface onto your personal computer.

Press the button in order to load a project on your PC in this manner.

As the USB-DMX interface does not have the storage capabilities of a hard drive, the interface does not allow you to define which file you want to load onto the personal computer.

4.10.7 Project properties

You can make individual settings for your project under the "Project properties" menu item.



Project name

Under menu item, you can assign an individual name to your current project, independent of the name under which it is saved.

Author

Here you can enter the name of person who created this project.

Create date

This field shows when this project was created.

Last change

This shows you the date when changes to this project were last made.

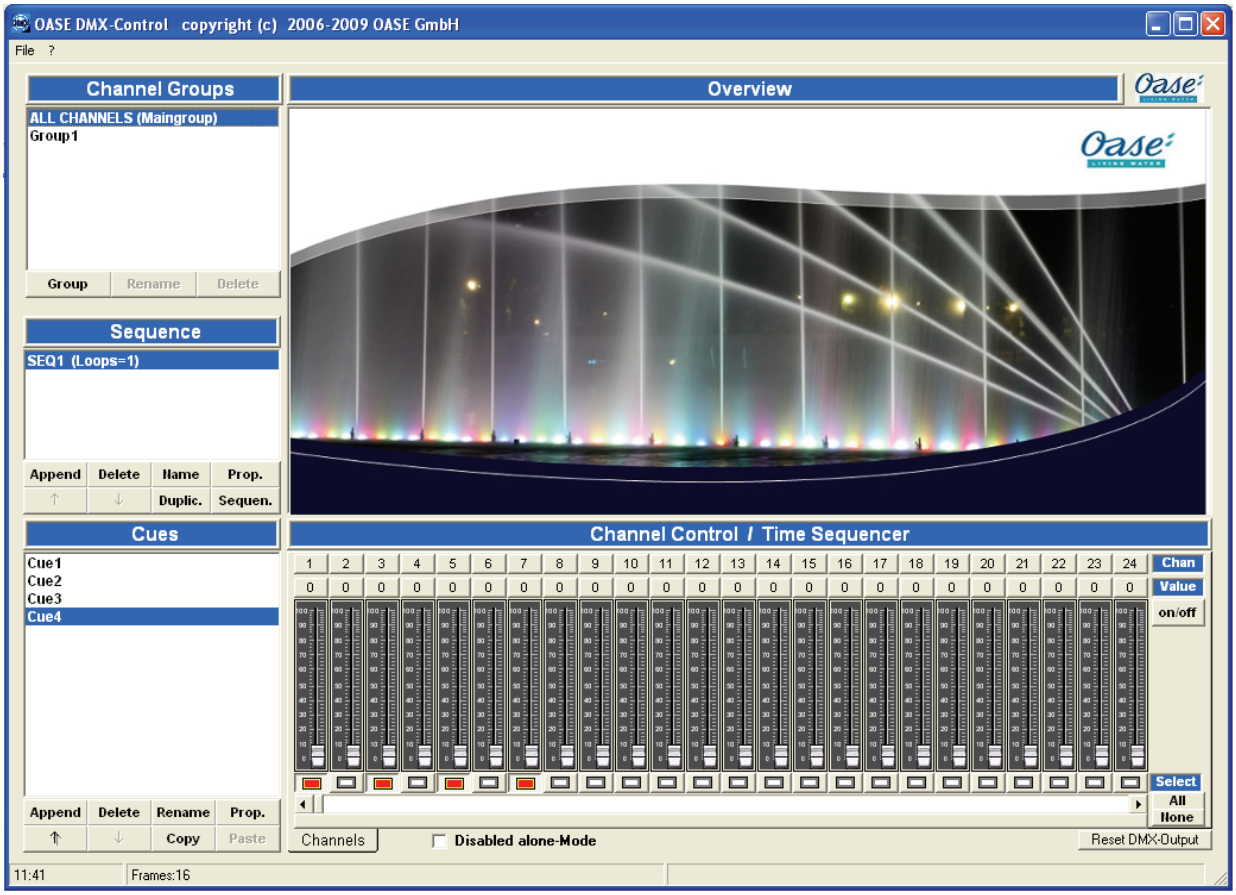
Last dump

This field shows you when this project was last written into the USB-DMX interface.

Back picture

This feature allows you to set a background for the overview screen. Almost all photo formats on your hard drive can be used for this purpose.

In order to select a background picture, press the ... button on the right next to the "Backpicture" display. Following this, a window appears from which you can select the path for your background picture.



Stretch picture

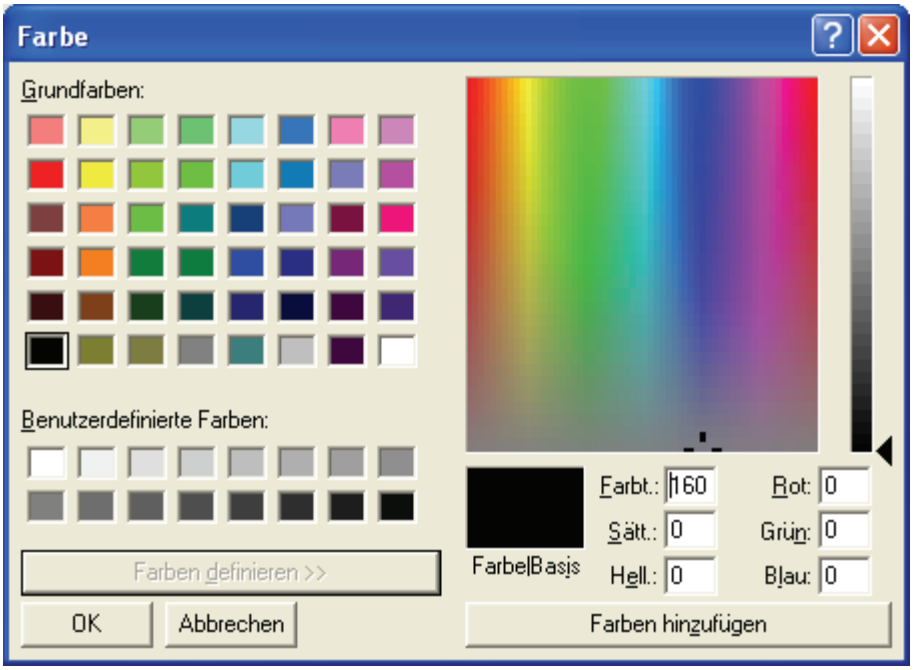
Should the picture not cover the entire overview screen, you can tick the "Stretch picture" field with a mouse click. In this manner, the picture is automatically adapted to the size of the overview screen.

Back colour

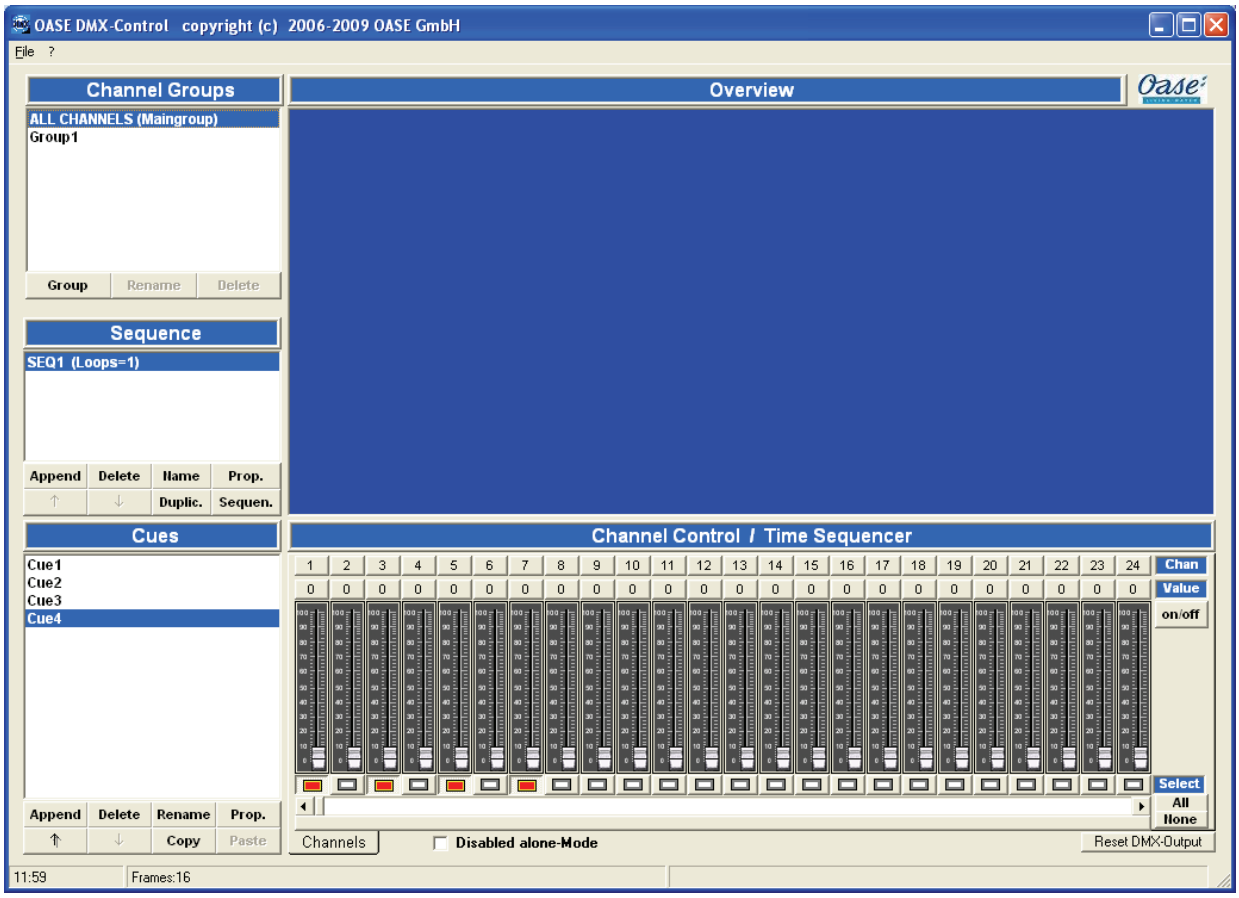
You also have to option of selecting a colour instead of a background picture.

For this purpose, click on the small field next to "Back colour". A colour palette appears, from which you can select any colour by clicking on it.

If you do not find a suitable colour among the preset colours, you can pull up an extended colour palette by pressing the "Define colours>>" button that allows you to create own additional colours.



When you have selected a suitable colour, confirm this with "OK". When you press the "Quit" button, you will return to the "Project Properties" menu, and the background colour will remain unchanged.



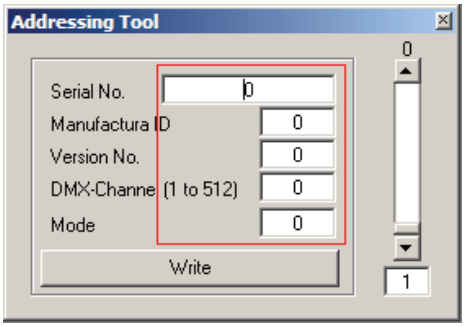
Only press the "Close" button to apply settings from the "Project Properties" menu. Here, all settings are automatically applied.

To quit the Oase DMX-Control program, you will find the submenu item "Exit" in the "File" menu. After pressing this button, a safety confirmation is requested, which has to be answered with "Yes" in order to exit the program. If you press the "No" button, you will return to the main screen.

4.11 DMX address programming

Another feature worth mentioning is that the DMX addressing of connected components can be changed.

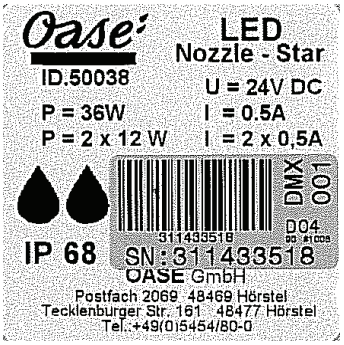
The following dialog opens:



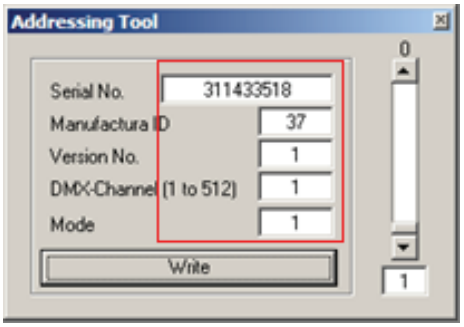
Enter the series number of the component, the manufacturer ID, the version number, the desired DMX channel and the mode into the respective fields.

The series number is indicated on the type plate of the connected unit.

Example: Series number 311433518

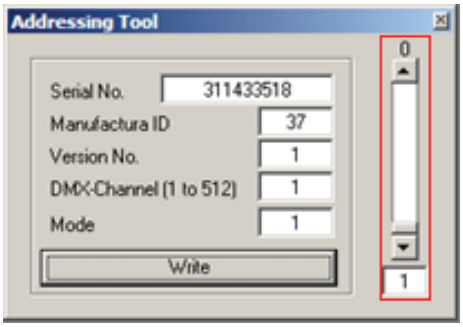


For information regarding the manufacturer ID, version and mode, please refer to the operating manual. Please select the DMX channel yourself.



After actuating the "Write" button, the new settings will be transmitted to the connected component.

Once the settings are transmitted to the unit, it is possible to carry out a brief test. For this purpose, enter the DMX channel in the bottom right corner, then actuate the slider located above.



Should the test fail, an error has occurred either when entering the above mentioned values or during data transmission to the component. In this case, please check all connection cables to the component, and carefully repeat all steps for DMX address programming described above.

The process can be repeated as often as required.

5. Guarantee

For this OASE unit purchased by you, OASE GmbH assumes a **24 month** manufacturer's guarantee in accordance with the guarantee conditions laid down in the following. The guarantee period starts with the first purchase from an OASE specialist dealer. In other words, in the event of a resale, the guarantee period will not restart again. Your legal rights as a purchaser, especially those ensuing from the warranty, persist. They are not restricted by this guarantee.

Guarantee conditions

OASE GmbH guarantees for impeccable, purpose-related properties and workmanship, expert assembly and proper functionality. Subject to our discretion, the guarantee refers to free-of-charge repair and/or the free-of-charge supply of spare parts or of a replacement unit. Should the unit type concerned no longer be manufactured, we reserve the right, at our discretion, to supply a replacement unit from our range that is closest to the type subject to complaint. Claims, the origin of which can be traced back to installation and operating faults as well as lack of care, use other than that intended, effect of frost, cutting plugs, shortening cables, calcium deposits or improper attempts to repair, are not covered by our guarantee protection. Hereby we refer to the proper use as contained in the instructions of use, which form an integral part of the guarantee. Wear parts, such as, for instance, bulbs, etc. are exempted from the guarantee.

The refund of costs for removal and installation, checks, claims for lost profit and damages are exempted from the guarantee together with further reaching claims for damages and loss of whatever nature caused by the unit or its use.

The guarantee is only valid in the country in which the unit was purchased from an OASE dealer. This guarantee is governed by German law under the exclusion of the CISG regulations.

Guarantee claims can only be brought forward by presenting the sales receipt to us, OASE GmbH, Tecklenburger Straße 161 in 48477 Hörstel, by returning to us the unit or part of the unit subject to complaint, freight free, at your own risk, accompanied by the original purchase receipt from the OASE specialist dealer, this guarantee document and written information of the fault encountered.

Traduction de la notice d'emploi originale

Remarques relatives à cette notice d'emploi

Bienvenue chez OASE Living Water. Avec l'acquisition du produit, **Easy Control** vous avez fait le bon choix.

Avant la première utilisation de l'appareil, lire attentivement cette notice d'emploi et se familiariser avec l'appareil. Tous les travaux effectués avec et sur cet appareil devront être exécutés conformément aux directives ci-jointes.

Respecter impérativement les consignes de sécurité relatives à une utilisation correcte et en toute sécurité.

Conserver soigneusement cette notice d'emploi. Lors d'un changement de propriétaire, prière de transmettre également cette notice d'emploi.

Remarque

Concernant toutes les indications et les descriptions dans ce manuel d'installation et d'utilisation, nous nous réservons le droit de modifications à la suite d'améliorations techniques de l'installation et/ou de ses composants.

Introduction

A l'aide de ce programme, vous êtes capable de programmer tous les appareils compatibles DMX et de générer le déroulement de vos projets à n'importe quel emplacement avec l'interface USB-DMX. Un ordinateur personnel n'est nécessaire qu'à la programmation de l'interface.

Ces instructions doivent vous expliquer la manière dont "OASE DMX Control" fonctionne, afin que vous soyez capable de mettre en scène des shows professionnels, autant que votre créativité le permet.

Table des matières

1. Introduction ... 82
2. Installation pilote OASE DMX Control et logiciel ... 82
2.1 Installation du pilote destiné à l'interface USB DMX ... 82
2.2 Installation du logiciel OASE DMX Control ... 83
3. Matériel Easy Control ... 86
3.1 Description et installation ... 87
4. Programmation Easy Control ... 90
4.1 Ecran de démarrage ... 90
4.2 Channel Groups ... 91
4.2.1 Sélection des canaux ... 91
4.2.2 Groupement des canaux ... 91
4.2.3 Redésignation des canaux ... 91
4.2.4 Effacement de groupes de canaux ... 92
4.3 Sequence ... 93
4.3.1 Création d'une séquence ... 93
4.3.2 Effacement des séquences individuelles ... 94
4.3.3 Redésignation des séquences ... 94
4.3.4 Modifications des Properties ... 94
4.3.5 Modifications de positions des séquence dans l'ordre des séquences ... 95
4.4 Cues ... 96
4.4.1 Création de Cues ... 96
4.4.2 Effacement de Cues ... 96
4.4.3 Redésignation des Cues ... 97
4.4.4 Modifier les Cue Properties ... 97
4.4.5 Copiage de Cues déjà générés ... 98
4.4.6 Insertion de nouveaux Cues ... 98
4.5 Channel Control ... 99
4.5.1 Channelsettings ... 99
4.6 Exemple de programmation ... 101
4.7 Séquenceur / Overview ... 102
4.7.1 Barre d'état du séquenceur ... 102
4.7.2 Barre de jeu du séquenceur ... 103
4.8 Overview ... 104
4.9 Trackblock ... 106
4.10 File ... 108
4.10.1 New ... 108
4.10.2 Open Programm ... 109
4.10.3 Save as ... 110
4.10.4 Save ... 110
4.10.5 Chargement d'un projet dans l'interface ... 111
4.10.6 Ouvrir un projet de l'interface ... 111
4.10.7 Project Properties ... 112
4.11 Programmation d'adresses DMX ... 116
5. Garantie ... 118

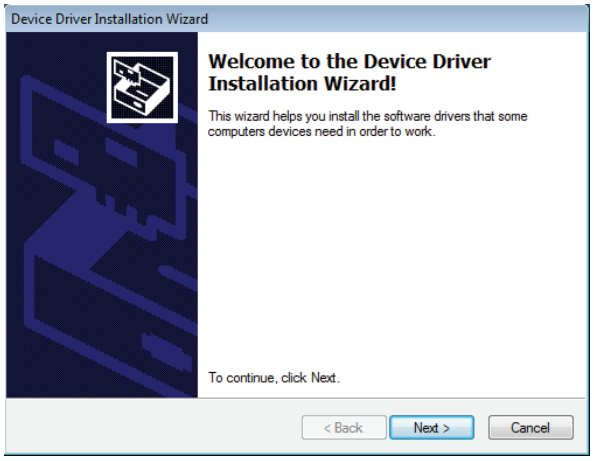
1. Introduction

Ces instructions doivent vous expliquer la manière dont le logiciel "OASE DMX Control" doit être installé sur votre PC avec Windows XP, Windows Vista et Windows 7, afin que vous soyez capable d'établir une connexion [PC] avec votre logiciel à l'aide de l'interface USB-DMX. Les droits administratifs de votre PC sont bien-sûr la condition préalable.

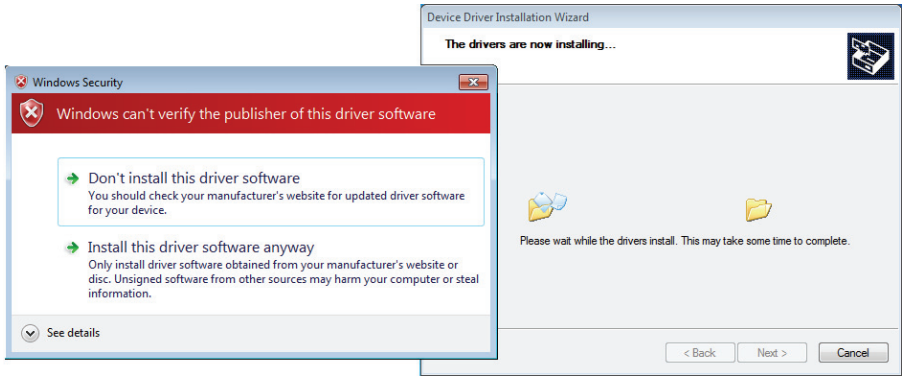
2. Installation pilote OASE DMX Control et logiciel

2.1 Installation du pilote destiné à l'interface USB DMX

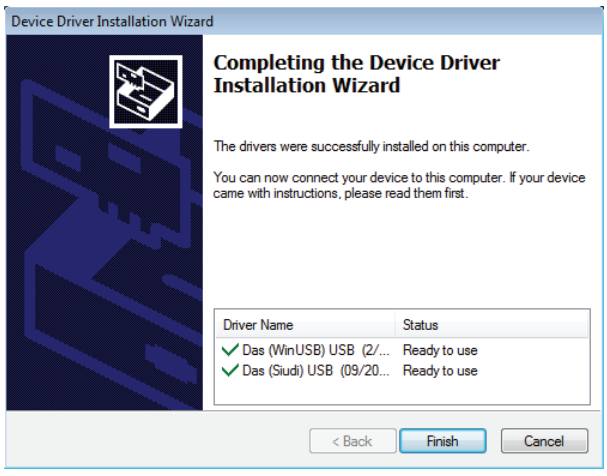
Mettez le CD d'installation dans le lecteur CD et exécutez le fichier : "SiudiDriver.exe". Ensuite, une fenêtre peut apparaître avec une message d'avertissement. Ce message d'avertissement sert à s'assurer si le programme d'installation du pilote peut avoir accès à votre ordinateur. Veuillez confirmer avec "Oui". Ensuite, la fenêtre du programme d'installation apparaît. Confirmez avec "Continuer".


Device Driver Installation Wizard
Welcome to the Device Driver Installation Wizard!
This wizard helps you install the software drivers that some computers devices need in order to work.
To continue, click Next.
< Back
Next >
Cancel

Il se peut qu'un autre avertissement apparaisse. Confirmez l'installation du pilote :

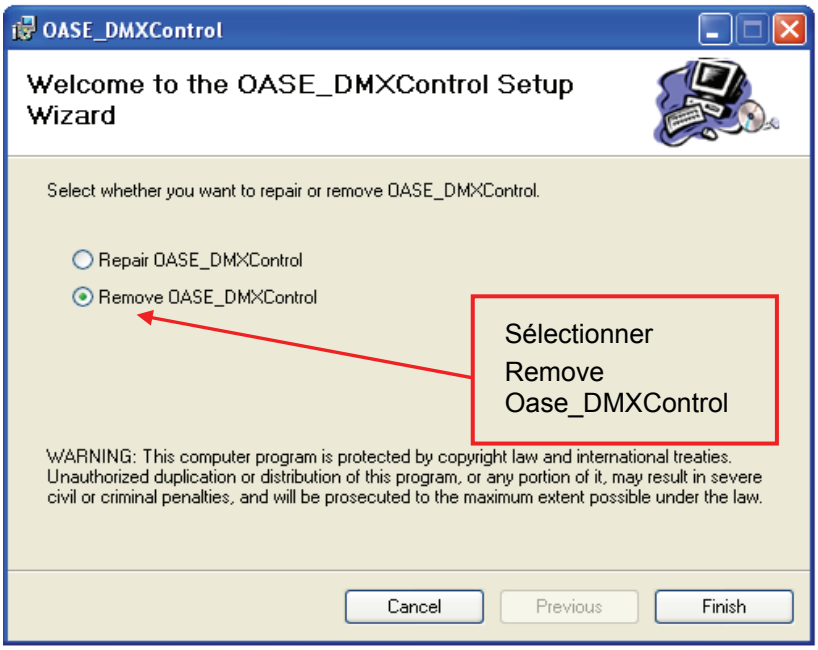

Windows Security
Windows can't verify the publisher of this driver software
Don't install this driver software
You should check your manufacturer's website for updated driver software for your device.
Install this driver software anyway
Only install driver software obtained from your manufacturer's website or disc. Unsigned software from other sources may harm your computer or steal information.
See details
Device Driver Installation Wizard
The drivers are now installing...
Please wait while the drivers install. This may take some time to complete.
< Back
Next >
Cancel

A la fin, l'installation réussie est affichée :

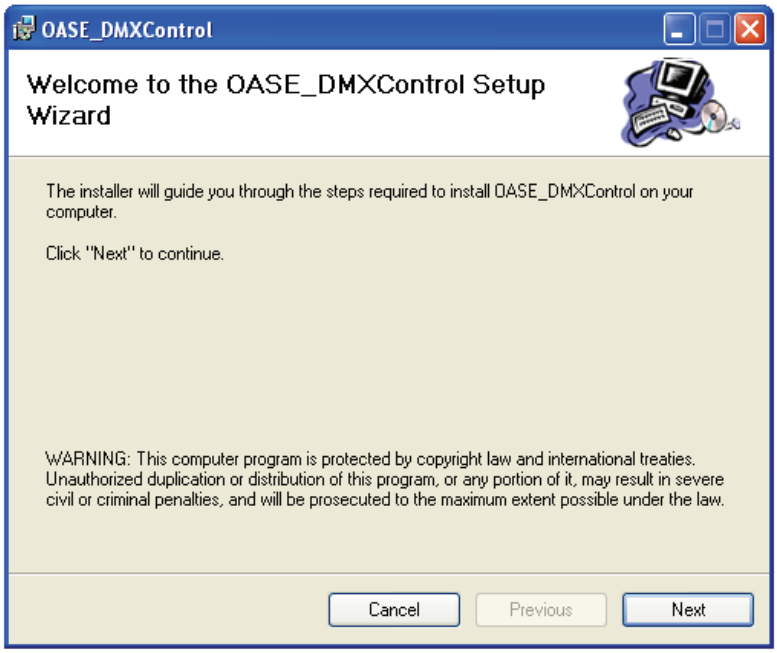

Device Driver Installation Wizard
Completing the Device Driver Installation Wizard
The drivers were successfully installed on this computer.
You can now connect your device to this computer. If your device came with instructions, please read them first.
Driver Name
Status
Das (WinUSB) USB (2/...
Ready to use
Das (Siudi) USB (09/20...
Ready to use
< Back
Finish
Cancel

2.2 Installation du logiciel OASE DMX Control

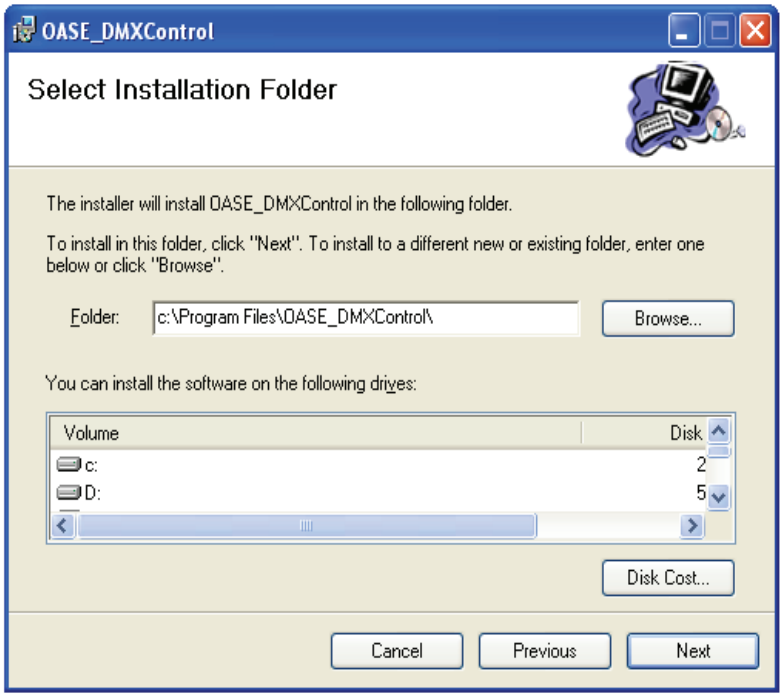
Le logiciel OASE DMX Control doit tout d'abord être installé avant de pouvoir avoir accès à l'interface. On lance pour cela le logiciel d'installation "Oase_DMXControl.msi" avec un double clic. Si une version antérieure du logiciel d'Oase DMX Control est installée, la fenêtre suivante apparait :


OASE_DMXControl
Welcome to the OASE_DMXControl Setup Wizard
Select whether you want to repair or remove OASE_DMXControl.
Repair OASE_DMXControl
Remove OASE_DMXControl
Sélectionner Remove Oase_DMXControl
WARNING: This computer program is protected by copyright law and international treaties. Unauthorized duplication or distribution of this program, or any portion of it, may result in severe civil or criminal penalties, and will be prosecuted to the maximum extent possible under the law.
Cancel
Previous
Finish

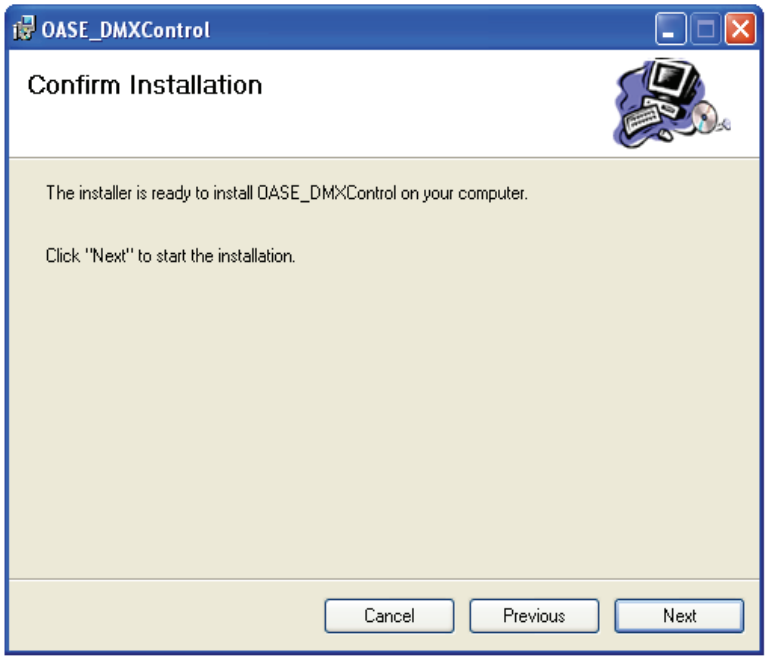
Ensuite, vous changez le réglage "Remove Oase_DMXControl" et confirmez avec "Finish".

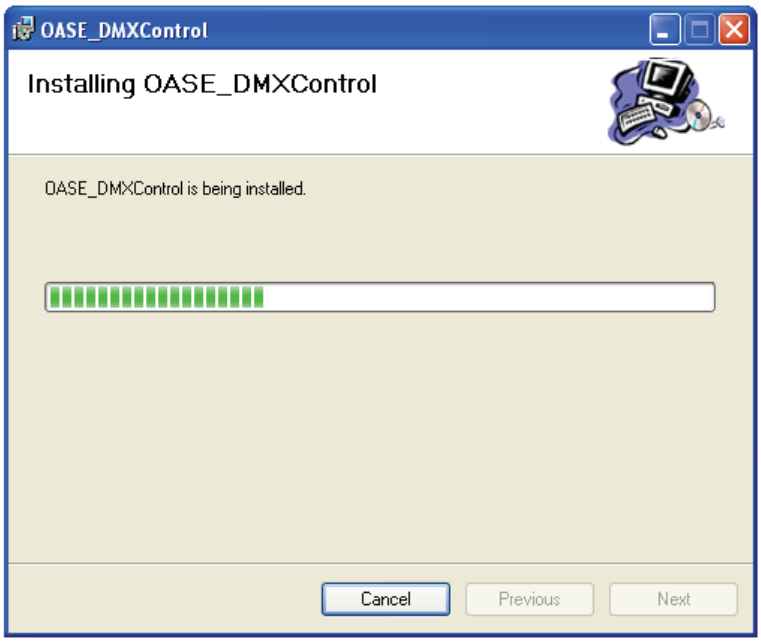

OASE_DMXControl
Welcome to the OASE_DMXControl Setup Wizard
The installer will guide you through the steps required to install OASE_DMXControl on your computer.
Click "Next" to continue.
WARNING: This computer program is protected by copyright law and international treaties. Unauthorized duplication or distribution of this program, or any portion of it, may result in severe civil or criminal penalties, and will be prosecuted to the maximum extent possible under the law.
Cancel
Previous
Next

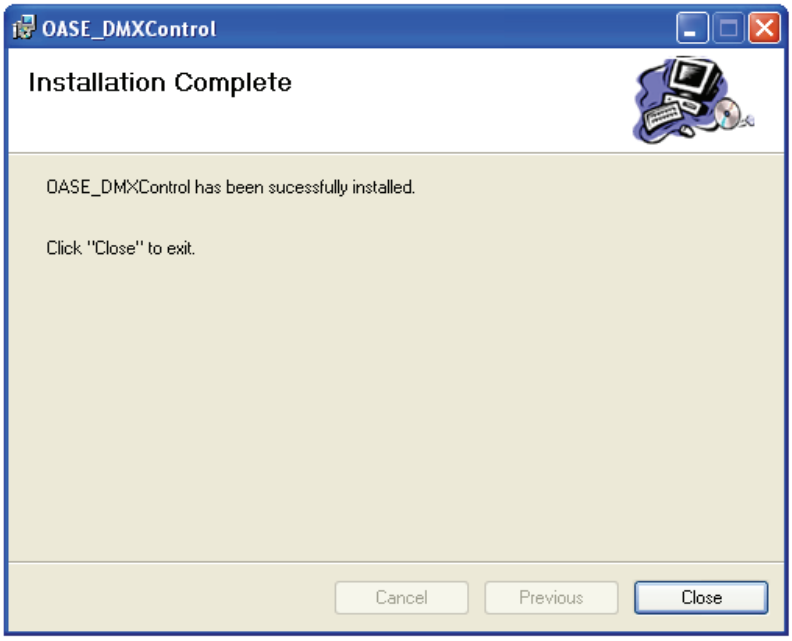
Puis, le programme Oase_DMXControl est installé. Confirmez avec la touche "Suivant" après l'installation.



Veuillez confirmer avec "Suivant" après avoir choisi le lieu d'installation du programme sur votre PC.







Terminer le programme d'installation avec Close après l'installation. L'outil Oase DMX est maintenant installé sur votre PC.

Si vous ne voulez effectuer qu'une mise à jour de la version d'Oase_DMXControl, vous devez effectuer ce processus de configuration 2 fois :

- La configuration d'Oase_DMXControl efface l'ancien programme lorsque vous sélectionnez Remove Oase_DMXControl.
- Si vous lancez à nouveau le logiciel d'installation Oase_DMXControl.msi, la nouvelle version s'installe via le menu Configuration comme décrit à la page 6.

3. Matériel Easy Control

Caractéristiques techniques :

Compatibilité :	DMX512/1990
Canaux :	envoyer 256 (mode PC)
	envoyer 256 (mode Stand Alone)
Raccord DMX :	XLR à 5 pôles (DIN56930-2)
Raccordement USB :	Mini USB
Dimensions :	100mm x 415mm x 40mm
Poids :	130g

Mémoire :

L'OASE Easy Control possède une mémoire dynamique. Si bien que vous pouvez programmer jusuqu'à 250 scènes. Bien que cela dépende toujours de la complexité de chaque scène.

Raccordement électrique :

Alimentation en courant : 5 V CC / max. 500 mA par le raccordement mini USB.

Raccord DMX :

Douille XLR de droite de la fiche mâle pour la sortie DMX

Douille XLR de gauche de la fiche mâle pour l'entrée DMX

Pin 1 : Blindage / GND
Pin 2 : DMX –
Pin 3 : DMX +
Pin 4 : option
Pin 5 : option

3.1 Description et installation

L'OASE Easy Control permet d'envoyer à un PC un DMX Universe via l'interface USB. Vous trouverez les pilotes nécessaires à Windows XP, ainsi qu'à Windows Vista, Windows 7 sur le CD d'installation.

Installation

Le pilote doit tout d'abord être installé avant de pouvoir avoir accès à l'interface. L'interface est automatiquement identifiée en enfichant si le pilote a été installé.

S'applique en règle générale : Redémarrez votre ordinateur et attendez que Windows soit entièrement chargé. Enfichez l'interface USB. Elle est identifiée automatiquement par Windows. Veuillez respecter les instructions d'installation du chapitre 2.

Mode Easy Stand Alone

Si aucune communication USB n'a lieu via l'ordinateur branché (car par ex. aucun programme n'est chargé ou lancé), l'interface se met après environ 7 secondes en mode STAND ALONE et envoie les scènes mémorisées. Vous pouvez naviguer dans la mémoire avec les touches AVANT et ARRIERE. L'interface peut aussi fonctionner entièrement sans ordinateur, mais une alimentation externe (5V CC, stabilisée) doit toutefois être mise à la disposition par le raccord mini USB.

Garantie

La durée de garantie de cet appareil est de 1 an. Elle comprend l'élimination gratuite des vices qui sont dus de manière évidente à de mauvais matériels ou à des erreurs de fabrication. La garantie s'éteint :

- ► en cas de modifications et de tentatives de réparation sur l'appareil
- ► en cas de modification arbitraire de la commutation
- ► endommagements dus aux accès de personnes externes
- ► endommagements dus à la non observation des instructions de service et du schéma de raccordement
- ► raccordement à une mauvaise tension ou à un mauvais type de courant
- ► fausse manœuvre ou endommagements provoqués par un traitement inapproprié ou à une utilisation abusive

Responsabilité

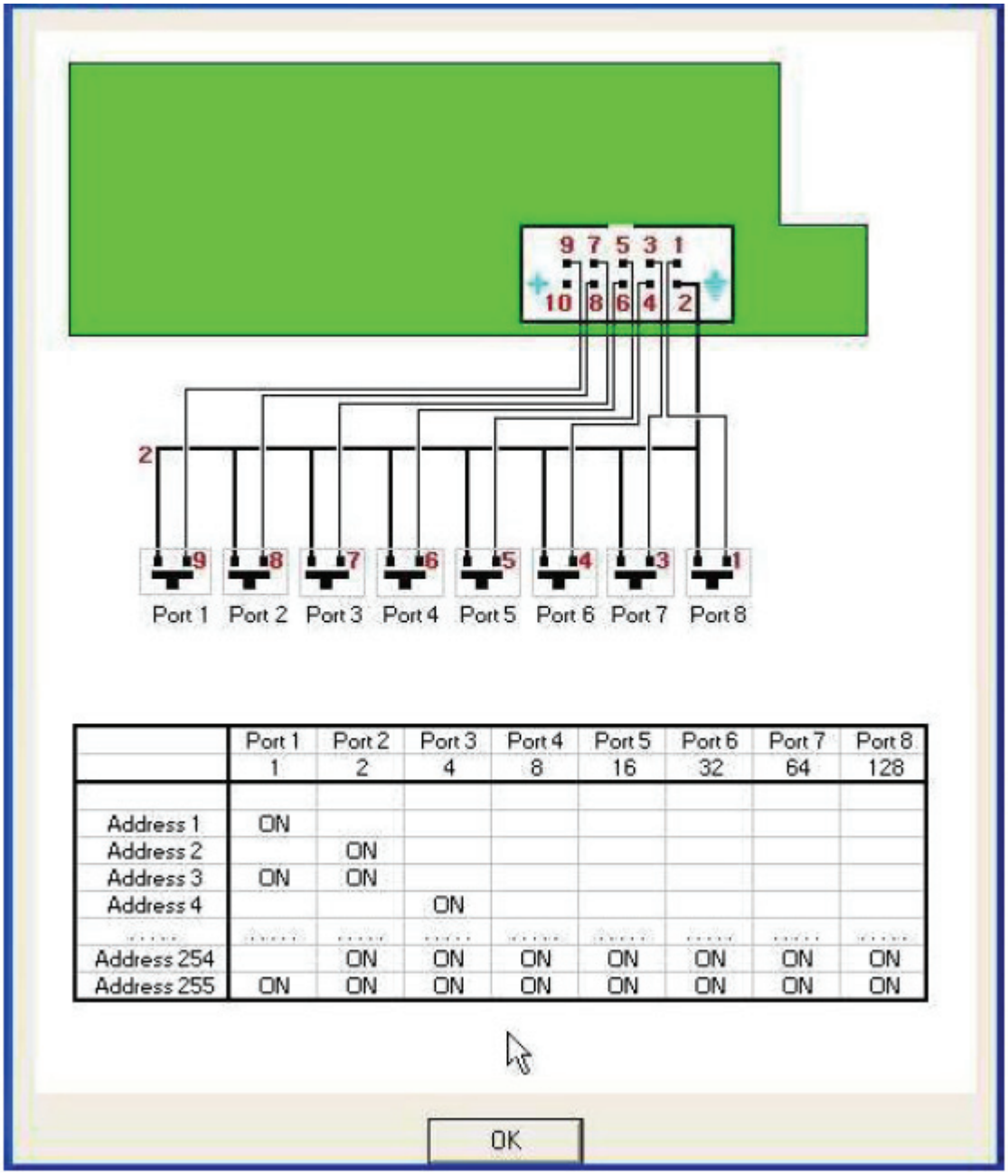
L'acheteur doit s'assurer de l'aptitude du matériel par rapport à son usage prévu. Une aptitude de l'objet du contrat à un certain usage n'est pas garantie. Toute responsabilité pour des dommages ou dommages consécutifs, de quelque nature que ce soit, est exclue.

Service

AUCUNE partie à actionner ou à entretenir par l'utilisateur se trouve à l'intérieur de l'appareil. Envoyez l'appareil bien emballé et franc de port à Oase si votre interface USB DMX nécessite un service.

C'est une représentation simplifiée de l'Easy Control interne qui vous permet d'activer des scènes par des touches externes ou par un système d'adresses binaire.

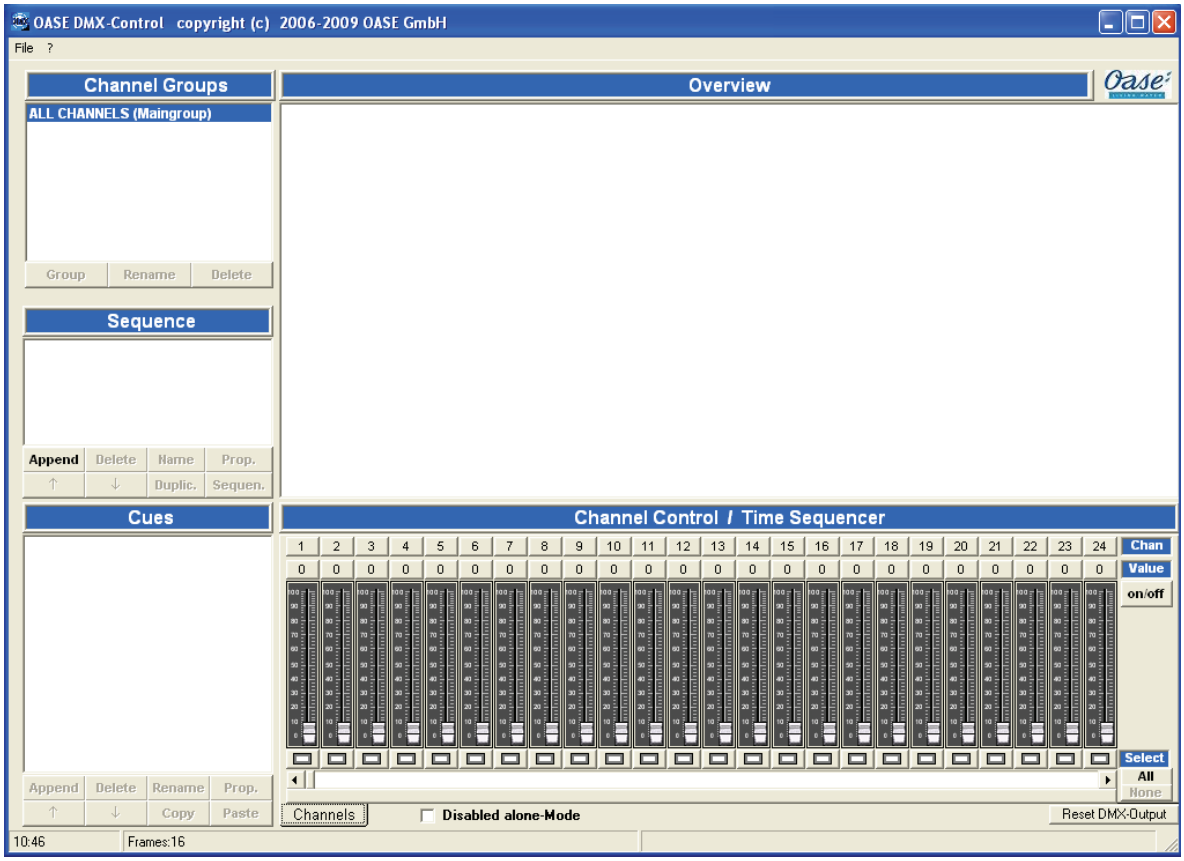
Accès direct aux 255 scènes



	Port 1 1	Port 2 2	Port 3 4	Port 4 8	Port 5 16	Port 6 32	Port 7 64	Port 8 128
Address 1	ON							
Address 2		ON						
Address 3	ON	ON						
Address 4			ON					
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Address 254		ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Address 255	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

4. Programmation Easy Control

4.1 Ecran de démarrage



La fenêtre principale apparaît tout de suite après que vous avez lancé le programme. Vous avez ici une vue d'ensemble sur les 256 canaux DMX mis à disposition.

Vous avez sur le côté gauche de l'écran un aperçu de tous les Channel Groups réglés (en français : groupes de canaux), de toutes les Sequences (séquences) et de tous les Cues.

Vous avez dans la zone inférieure droite de l'écran un aperçu de tous les 256 canaux DMX mis à disposition. Vous pouvez faire défiler de long en large en actionnant les deux touches flèche ou en faisant glisser la barre de défilement.

Une fenêtre graphique avec le titre "Overview" se trouve en haut à droite de l'écran sur laquelle vous pouvez générer un plan de vues d'ensemble des différentes installations.

4.2 Channel Groups

La partie Channel Groups se trouve dans le coin en haut à gauche de l'écran. En dessous de celui-ci se trouvent tous les canaux rassemblés en groupes individuels.

Pour simplifier la programmation, vous pouvez rassembler en groupes les différents canaux ou agrégats.

Le groupe "ALL CHANNLES (Maingroup)" est imposé comme réglage de base. Ce groupe comprend tous les 256 canaux DMX possibles et ne peut ni être effacé, ni être redésigné.

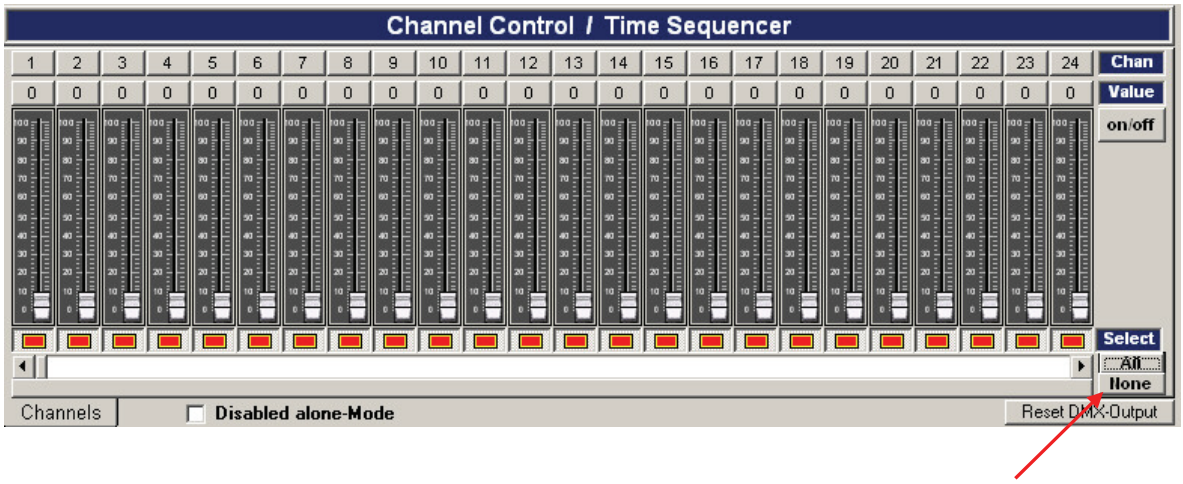
Les étapes suivantes sont nécessaires pour pouvoir générer des Channel Groups :

4.2.1 Sélection des canaux

Vous sélectionnez les canaux dans la mesure où vous confirmez le bouton de sélection respectif en dessous d'un fader.

Il n'est pas nécessaire de sélectionner les canaux séparément pour tous les sélectionner en une seule fois. Juste à côté des faders se trouvent en bas à droite les deux boutons "All" et "None".

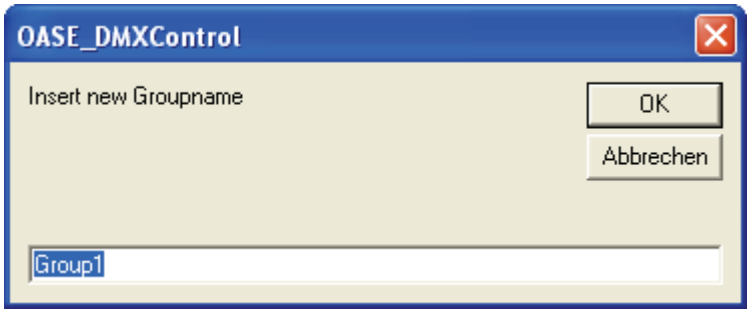
Appuyez sur le bouton "All" pour sélectionner simultanément tous les canaux. Tous les boutons de sélection deviennent rouge sur ce simple clic.



Toutes les sélections sont à nouveau suspendues en cliquant sur le bouton "None".

4.2.2 Groupement des canaux

Lorsque vous avez sélectionné tous les canaux souhaités de la manière décrite ci-dessus, appuyez sur le bouton "Group" en dessous de la zone de l'écran "Channel Groups". Ensuite apparaît une fenêtre de dialogue. Entrez-y le nom du nouveau groupe et confirmez-le avec le bouton "OK". Le nom "Group X" (X= numérotation continue) est toujours prescrit comme pré-réglage. Cette fenêtre de dialogue disparaît en appuyant sur le bouton "Interruption".



4.2.3 Redésignation des canaux

Vous pouvez à tout moment changer le nom d'un groupe de canaux (sauf le nom du groupe ALL CHANNELS). Sélectionnez pour cela le groupe à redésigner par un clic. Ensuite, appuyez sur le bouton "Rename". Puis, la fenêtre d'entrée textuelle réapparaît, dans laquelle vous entrez la nouvelle désignation et confirmez avec "OK". Vous refusez la nouvelle entrée avec le bouton "Interruption" et retournez à l'écran principal.

4.2.4 Effacement de groupes de canaux

Lorsque vous n'avez plus besoin d'un groupe, vous avez la possibilité de l'effacer à nouveau. Pour cela, vous devez tout d'abord sélectionner le groupe souhaité par un clic. Appuyez sur le bouton "Delete" pour effacer. Une demande de confirmation pour effacer ce groupe apparaît après avoir appuyé sur ce bouton. Cliquez sur le bouton "Oui" pour supprimer le groupe. En cliquant sur "Non" vous retournez à l'écran principal et le groupe existe encore.

4.3 Sequence

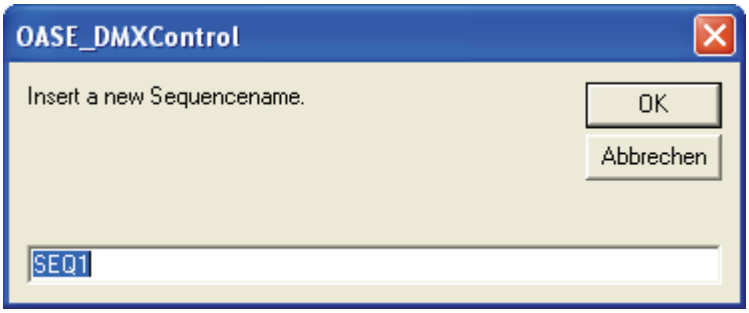
Le zone du milieu de l'écran sur le côté gauche porte le nom de "Sequence". Toutes les séquences que vous avez générées, avec leur nom, s'y trouvent.

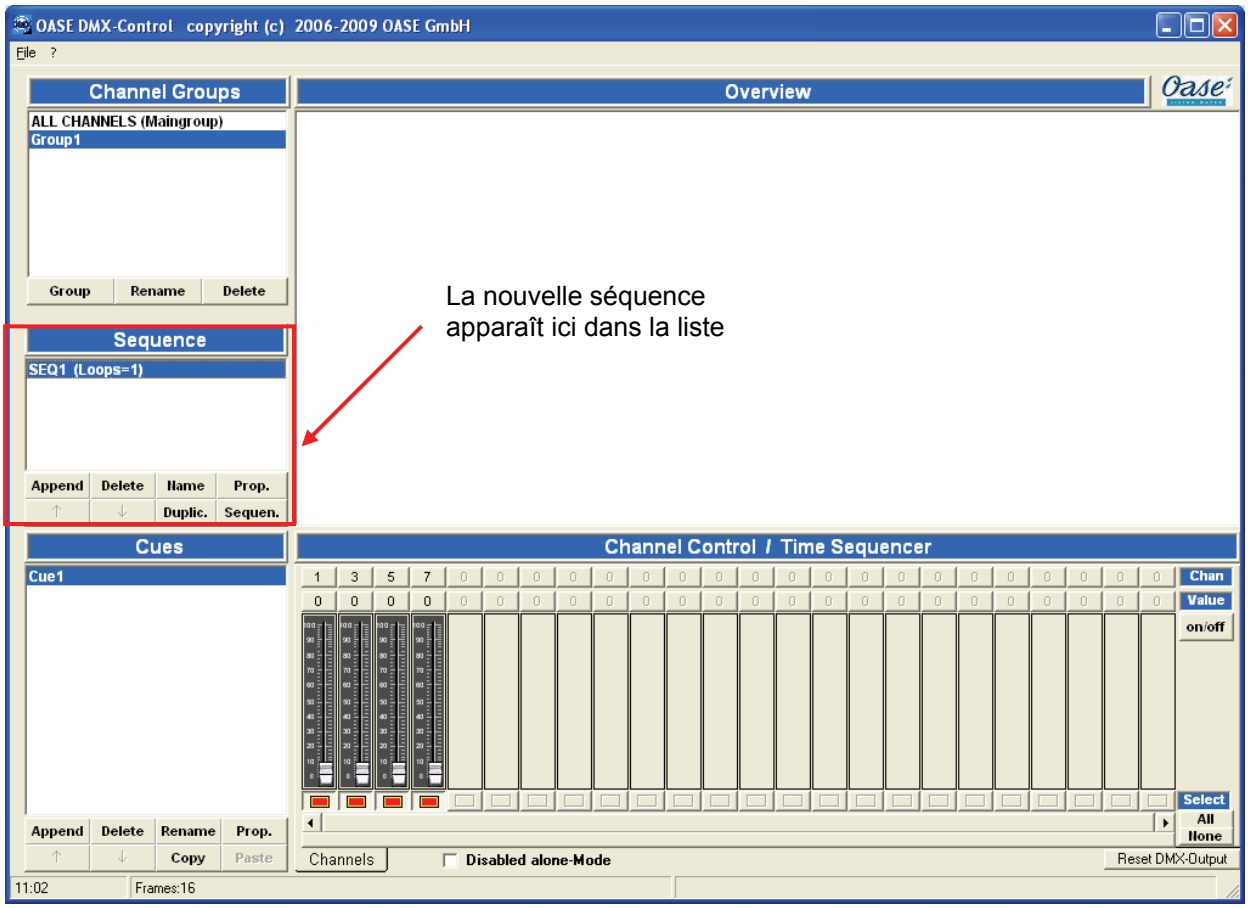
Une séquence est une suite de Cues individuels (plus sur le sujet Cues dans le chapitre suivant).

Une séquence est la base d'un show. Des déroulements peuvent y être passées en boucle (répétées aussi souvent que l'on veut). En outre, une séquence peut être lancée par les connexions port externes.

4.3.1 Création d'une séquence

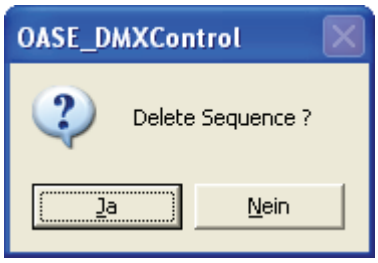
Pour pouvoir créer une nouvelle séquence, vous devez tout d'abord appuyer sur le bouton "Append". Ensuite, apparaît une fenêtre de dialogue dans laquelle il vous est demandé de donner un nom à cette séquence. Le nom "SEQ X" (X signifie une numérotation continue) est toujours prescrit comme pré-réglage. Confirmez avec "OK" l'entrée du nouveau nom. Refusez l'entrée avec "Interruption". Si vous avez confirmé l'entrée avec "OK", la nouvelle entrée apparaît dans la liste Sequence. Les données sur le nombre de boucles (nombre de répétitions) se trouvent derrière le nom de votre séquence. Trouvez plus en bas la manière de modifier ce réglage.





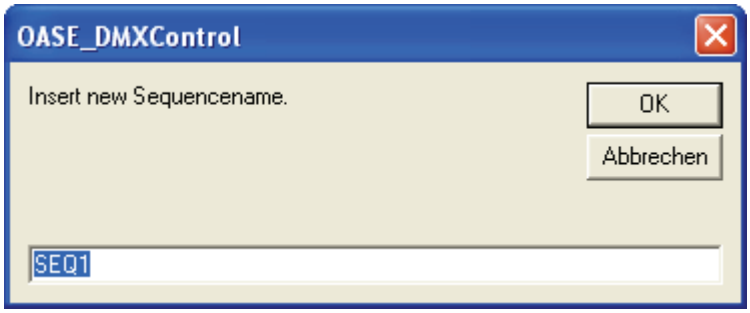
4.3.2 Effacement des séquences individuelles

Pour les séquences comme pour les groupes de canaux, vous avez la possibilité d'effacer à nouveau une séquence existante. Pour cela, sélectionnez la séquence à effacer par un clic et appuyez ensuite sur le bouton "Delete". Puis, réapparaît la demande de confirmation dans laquelle vous confirmez l'effacement en cliquant sur le bouton "Oui". En cliquant sur "Non", vous interrompez le processus d'effacement.



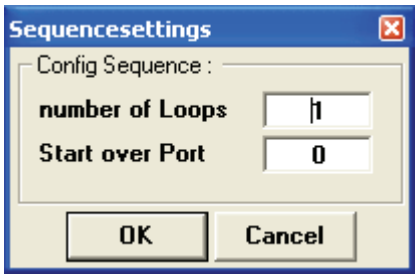
4.3.3 Redésignation des séquences

Il est possible de créer une séquence avec par ex. le nom proposé "SEQ X" et de la redésigner ultérieurement. Pour cela, vous devez sélectionner par un clic la séquence que vous voulez redésigner et appuyer sur le bouton "Name". La fenêtre d'entrée textuelle réapparaît, dans laquelle vous entrez le nouveau nom de la séquence et que vous confirmez avec "OK". Vous refusez votre entrée avec le bouton "Interruption" et votre séquence garde son nom initial.



4.3.4 Modifications des Properties

Une nouvelle fenêtre de dialogue s'ouvre en cliquant sur le bouton "Prop." (Properties). Vous pouvez régler ici le nombre de boucles déjà mentionné de cette séquence. Pour cela, vous devez effectuer les saisies correspondantes dans le champ de saisies à côté de l'entrée "number of Loops".



Important : la saisie d'un "0" dans cette fenêtre signifie que la séquence passe infiniment, la saisie d'un "1" signifie que cette séquence passe seulement une fois et qu'ensuite est activée la prochaine séquence.

Si un port a été assigné à une séquence, un changement automatique est impossible après le déroulement des boucles. Les séquences avec un numéro de port sont stoppées après le déroulement de toutes les boucles.

Start over Port :

Les séquences peuvent être lancées par l'interrupteur port externe, après avoir été transmises à l'interface. Pour cela, entrez le numéro de port correspondant (voir tableau page 12) dans la fenêtre d'entrée textuelle.

Vous enregistrez vos saisies effectuées en appuyant sur "OK". Vous refusez votre entrée en cliquant sur le bouton "Cancel" et retournez à l'écran principal.

4.3.5 Modifications de positions des séquence dans l'ordre des séquences

Avec les touches flè et , vous pouvez modifier la position d'une séquence dans l'ordre des séquences. Pour pouvoir déplacer une séquence, vous devez tout d'abord la sélectionner en un clic. Enfin, appuyez sur une des deux touches flèche afin de déplacer la séquence vers une position plus haute ou plus basse.

Nous traitons plus bas dans les instructions du bouton "Séquenceur", qui se trouve à droite des touches flèche décrites.

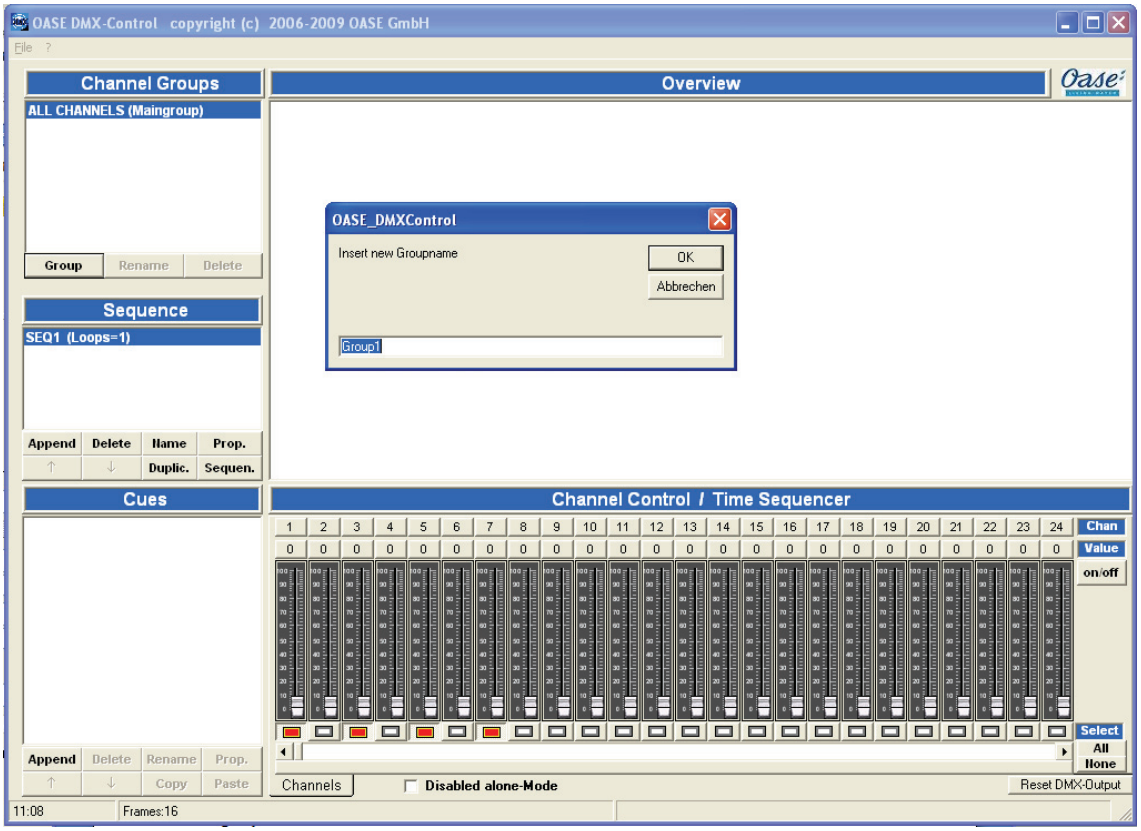
4.4 Cues

On entend par un CUE un instantané de la sortie DMX.

Nous voudrions vous expliquer plus en détail la manière dont on programme un tel réglage.

Tout d'abord, vous devez, comme décrit auparavant, rassembler en un groupe les canaux nécessaires pour vous faire une meilleur vue d'ensemble.

Nous supposons que nous avons besoin uniquement des canaux 1, 3, 5 et 7. Nous avons désigné ce groupe en tant que "Group 1".



4.4.1 Création de Cues

Pour pouvoir créer un Cue, vous devez tout d'abord appuyer sur le bouton "Append". Puis, une fenêtre d'entrée textuelle apparaît, en vous demandant de donner un nom au Cue. "Cue X" apparaît comme pré-réglage (X est le nombre d'une numérotation continue). Vous pouvez remplacer ce nom en entrant un autre nom. Vous devez confirmer cette entrée en appuyant sur le bouton "OK". Si vous appuyez sur le bouton "Interruption", l'entrée sera refusée.

Après avoir confirmé le nom, le nouveau Cue apparaît dans la liste de la zone de l'écran "Cues".

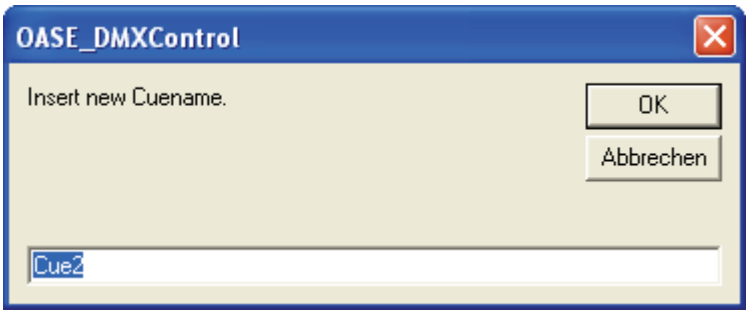
Réglez alors les valeurs initiales souhaitées par les faders. **Chaque modification sur les faders est directement mémorisée dans le Cue actuellement sélectionné.**

4.4.2 Effacement de Cues

Si vous voulez enlever à nouveau un de vos Cues, sélectionnez-le et appuyez ensuite sur le bouton "Delete". Apparaît ensuite la demande de confirmation que vous confirmez avec "Oui". Votre Cue reste inchangé avec le bouton "Non" et vous retournez à l'écran principal.

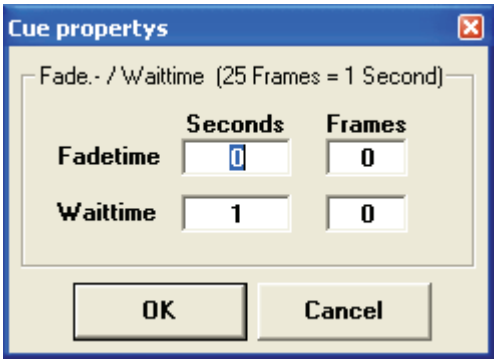
4.4.3 Redésignation des Cues

Sélectionnez par un clic votre Cue pour lui donner un nouveau nom. Ensuite, vous devez appuyer sur le bouton "Rename". La fenêtre d'entrée textuelle apparaît maintenant à nouveau, qui vous demande d'entrer le nouveau nom. Vous devez confirmer cette entrée en appuyant sur le bouton "OK". Vous refusez votre entrée en cliquant sur le bouton "Interruption" et retournez à l'écran principal.



4.4.4 Modifier les Cue Properties

Vous retrouvez ici, comme dans l'écran partiel "Sequence", le bouton "Prop.", à l'aide duquel vous pouvez entreprendre d'autres réglages pour ce Cue.



Fadetime

Le fadetime est la durée de transition des valeurs du dernier Cue aux valeurs enregistrées dans le prochain Cue.

Entrez le nombre correspondant de secondes pour réaliser ce réglage.

Waittime

Vous pouvez régler la durée d'attente, que le Cue doit attendre après le délai de variation avant qu'il soit activé au prochain Cue, dans le champ inférieur. Le délai de variation 0 et la durée d'attente 1 sont prescrits comme pré-réglage. Cela signifie que : le Cue démarre directement et passe après 1 seconde au Cue suivant. La durée d'attente peut être modifiée aussi dans l'"Overview". Lisez dans le chapitre Overview la manière dont cela se passe.

Modification de la position d'un Cue dans la liste des Cues

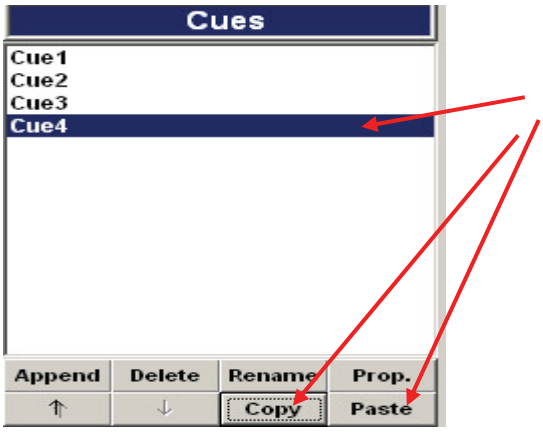
Vous pouvez également modifier la position des Cues à l'aide des deux touches flèche en dessous de la liste des Cues.

La touche ↑ déplace un Cue sur la position suivante vers le haut,

alors que la touche ↓ place le Cue sur la position suivante vers le bas.

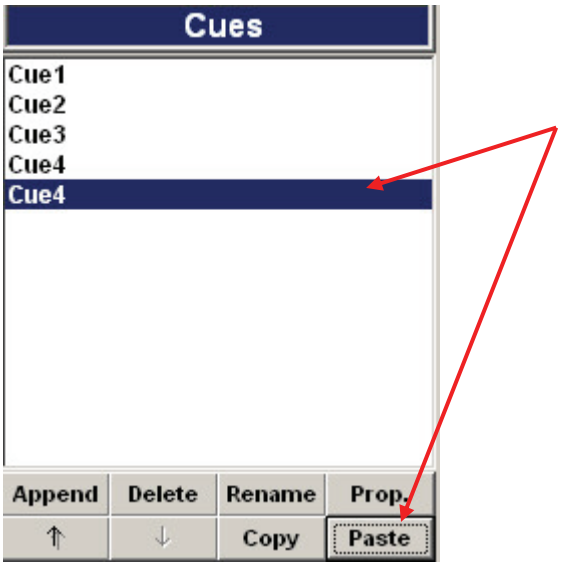
4.4.5 Copiage de Cues déjà générés

Au cas où vous auriez encore une fois besoin d'un Cue à un autre endroit de la séquence (ou dans une autre séquence), il n'est pas nécessaire de reprogrammer un nouveau Cue avec ces réglages. Pour cela, sélectionnez le Cue à copier par un clic et appuyez ensuite sur le bouton "Copy" à droite à côté des touches flèche. Pour insérer ce Cue à l'endroit souhaité, vous devez appuyer sur le bouton "Paste". Si vous voulez intégrer le Cue dans une autre séquence, cliquez sur lui après avoir appuyé sur le bouton "Copy". Sélectionnez ensuite l'endroit où le Cue doit être inséré et appuyez sur le bouton "Paste".



Le Cue 4 a été dans ce cas sélectionné et le bouton "Copy" activé. Le bouton "Paste" est désormais activé.

Vous devez alors appuyer sur le bouton "Paste" pour insérer le Cue.



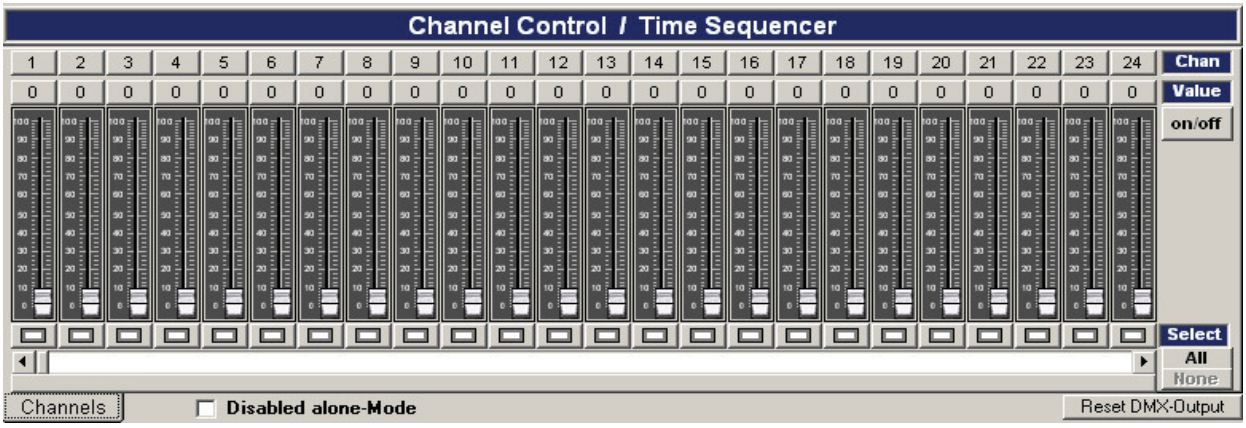
Le bouton "Paste" a été activé. Le nouveau Cue apparaît sous le même nom que le Cue d'origine.

4.4.6 Insertion de nouveaux Cues

Si vous avez l'intention de générer un nouveau Cue à un autre endroit au milieu de la liste des Cues, vous ne devez pas tout d'abord le reprogrammer et ensuite le déplacer à l'endroit souhaité avec les touches flèche. Lorsque vous marquez un Cue dans la liste des Cues, le bouton "Append" change en bouton "Insert". Lorsque vous appuyez sur le bouton "Insert", apparaît à nouveau la fenêtre d'entrée textuelle connue qui vous demande de nommer le nouveau Cue. Vous devez confirmer l'entrée avec "OK", ou annuler l'installation du nouveau Cue avec "Interruption".

Le nouveau Cue apparaît alors en dessous du Cue sélectionné précédemment par clic.

4.5 Channel Control



Vous avez dans la zone inférieure droite de l'écran un aperçu des 256 canaux DMX en tout mis à disposition. Cet écran partiel est divisé en quatre zones :

les boutons de sélection, qui servent à la sélection de canaux individuels, déjà expliqués dans le chapitre "Channel Groups", se trouvent en bas.

Les faders, avec lesquels vous pouvez activer et désactiver les canaux ou régler la valeur DMX souhaitée, se trouvent directement au-dessus.

Les champs d'affichage se trouvent directement au-dessus des faders. Vous pouvez les consulter sur la position où se trouve exactement le régulateur. Vous pouvez commuter le fader entre 0 et 255 en cliquant une seule fois sur ce champ. Pour entrer manuellement une valeur DMX, cliquez sur le champ avec la touche droite de la souris et entrez la valeur souhaitée (entre 0 et 255) dans la fenêtre d'entrée textuelle.

La numérotation de 1 à 256 des canaux est désignée dans la position supérieure de cette zone de l'écran. Ces champs ne sont pas seulement à titre informatif mais ont également une fonction de bouton destinée à effectuer d'autres réglages sur les canaux. Une fenêtre d'entrée textuelle réapparaît lorsque vous cliquez sur ce type de bouton. Vous pouvez procéder avec cette fenêtre aux 3 réglages décrits ci-après.

4.5.1 Channelsettings

Collision Channel

Vous pouvez régler dans cette fenêtre un canal qui doit se comporter exactement comme celui à traiter.

Vous pouvez de cette manière faire fonctionner deux appareils simultanément.

Exemple : Vous avez rassemblé un groupe avec les canaux 1, 3, 5 et 7. Entrez le 13 comme Collision Channel pour le canal 1. Lorsque vous bougez alors le fader du canal 1, vous pouvez remarquer que la barre jaune dans le fader du canal 7 se déplace aussi vers le haut. Le bouton de fader reste pendant ce temps à sa position.

Si une collision avec le canal 7 a été réglée pour le canal 1, le canal 7 se comporte toujours comme le canal 1. A l'inverse, ce n'est pas le cas. Vous pouvez donc modifier les réglages sur le canal 7 sans que ces modifications fonctionnent sur le canal 1.

Switch

Lorsque vous posez une marque de sélection dans ce champ (par un seul clic), vous ne pouvez mettre ce canal que sur "On" ou sur "Off". Prenons le réglage pour "Collision Channel" en tant qu'exemple. Si vous avez activé le champ "Switch" et que vous bougez les faders vers le haut, la barre jaune apparaîtra ensuite uniquement lorsque vous aurez dépassé le milieu du régulateur. Les champs d'affichage ne rendent aussi que les deux valeurs "0" et "255".

Invert

Lorsque vous activez ce champ, le canal correspondant se comporte à l'inverse de votre entrée. Cela signifie que, lorsque que vous faites glisser le fader vers le haut, la barre d'affichage jaune rapetisse et inversement. Si vous activez en plus la fonction "Switch", le canal est mis en marche uniquement lorsque le régulateur se trouve en dessous du milieu et inversement.

Important : Appuyez sur le bouton "OK" pour enregistrer vos réglages et revenir immédiatement à l'écran principal. Appuyez sur le bouton "Get" si vous voulez mettre en mémoire tampon un réglage actif tout en continuant d'activer des réglages dans cette fenêtre. Vous refusez toutes les entrées avec le bouton "Cancel" et retournez à l'écran principal sans modification.

4.6 Exemple de programmation

Etant donné que maintenant tous les principes d'Oase DMX Control sont connus, nous pouvons donc programmer un exemple de séquence, afin de pouvoir expliquer aussi le séquenceur.

Une nouvelle séquence est tout d'abord créée sous le nom de "SEQ 1". Nous avons besoin pour cette séquence uniquement des canaux 1, 5, 6 et 8 que nous rassemblons dans un groupe sous le nom de "Group 1". Ensuite, générez un nouveau Cue sous le nom de "Cue 1". Les canaux 5 et 6 doivent coïncider (Collision) dans ce Cue, le canal 1 doit seulement changer (Switch) et le canal 8 reste inchangé.

Nous réglons maintenant les canaux 1 et 5 sur la valeur 255 (le canal 6 se comporte en simultané avec le canal 5).

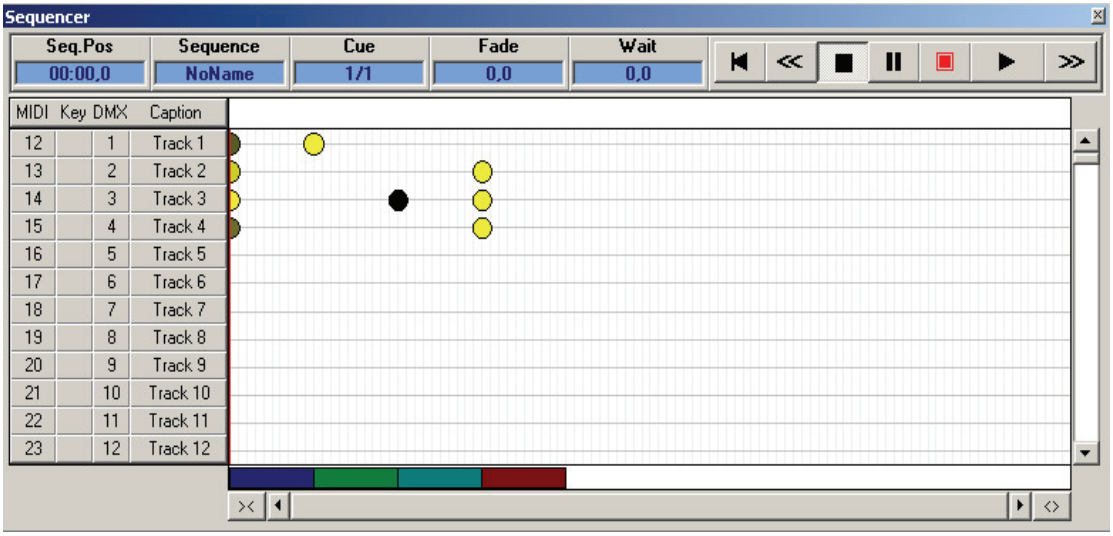
Ensuite, un autre Cue est créé sous le nom de "Cue 2". Le nouveau Cue reprend toujours les réglages du précédent. Dans ce cas, cela a l'avantage de ne pas avoir à copier à la main les quelques modifications insignifiantes de ce Cue le différenciant du précédent. Nous commutons aussi dans ce Cue le canal 8 sur la valeur 255. Nous réglons ensuite pour le Cue 2 un délai de variation et une durée d'attente de 3 secondes chacun.

Vous avez encore besoin pour bien terminer d'un troisième Cue (avec le nom "Cue 3"). Nous désactivons ici le canal 1 et mettons le nombre de boucles sur 3.

Pour cet exemple, nous nous contentons des trois Cues pour cette séquence et activons le séquenceur.

4.7 Séquenceur / Overview

Après que vous avez appuyé sur le bouton Séquenceur dans l'écran partiel "Sequence", apparaît une vue d'ensemble sur l'écran supérieur à droite qui vous affiche tous les détails de la séquence.



4.7.1 Barre d'état du séquenceur

A l'aide de cette barre d'état, vous avez toujours une vue d'ensemble dans le séquenceur sur les évènements temporels de vos projets.

Seq. Pos

Vous pouvez consulter dans le champ "Seq. Pos" à quel point temporel vous vous trouvez en ce moment dans la séquence en train de passer.

Sequence

Ce champ dit quelle séquence vous passez en ce moment. Vous pouvez toujours passer dans l'OASE DMX Control les séquences uniquement individuellement. Mais lorsque votre projet passe comme un show dans l'interface, vous déroulez les séquences tour à tour (exception faite pour les séquences au port attribué).

Cue

Vous pouvez reconnaître dans le champ Cue dans quel Cue vous vous trouvez de x Cues. Dans notre exemple (voir ci-dessus), nous nous trouvons dans le Cue 2 de 4 Cues en tout.

Fade

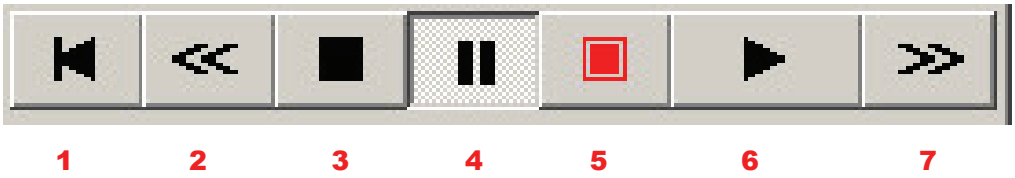
Vous pouvez consulter ici le délai de variation réglé pour le Cue en train de passer actuellement. (voir le chapitre Modifier les Cue Properties).

Wait

Dans le champ "Wait" est affiché la durée d'attente réglée pour le Cue en train de passer actuellement. (voir le chapitre Modifier les Cue Properties).

4.7.2 Barre de jeu du séquenceur

Vous pouvez avec la barre de jeu commander le déroulement de vos projets comme avec les éléments de commande d'un lecteur CD.



1) Vous pouvez avec ce bouton retourner au début de la séquence durant son déroulement.

2) Vous pouvez, lorsque vous appuyez sur ce bouton, revenir en arrière dans votre séquence.

3) Vous stoppez avec ce bouton le déroulement de la séquence et revenez à son début.

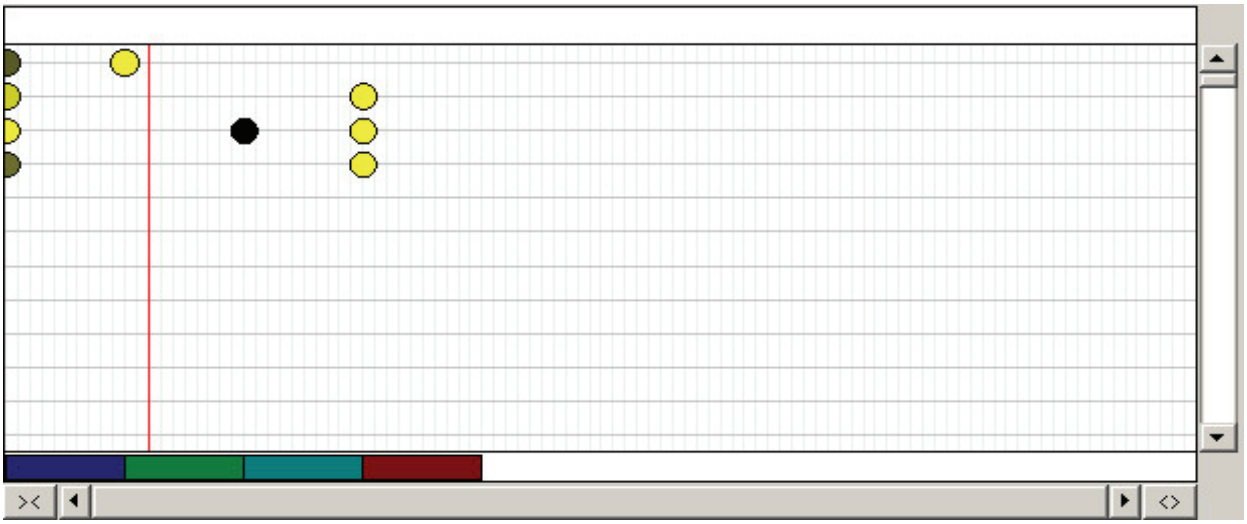
4) Ce bouton fait une pause du déroulement de la séquence. Le déroulement de la séquence s'arrête exactement au même endroit.

5) Si vous avez par exemple raccordé un clavier à votre ordinateur personnel, vous pouvez entrer vos Cues par le clavier (pour de plus amples détails voir le chapitre Overviewblock). La touche "Record" (5) commute en mode d'enregistrement, la touche "Play" (6) débute l'enregistrement.

6) Vous pouvez lancer avec cette touche le déroulement des séquences ou de l'enregistrement.

7) En appuyant sur ce bouton, vous pouvez avancer dans votre séquence.

4.8 Overview



Vous avez avec ce moniteur une vue d'ensemble sur le déroulement global de la séquence.

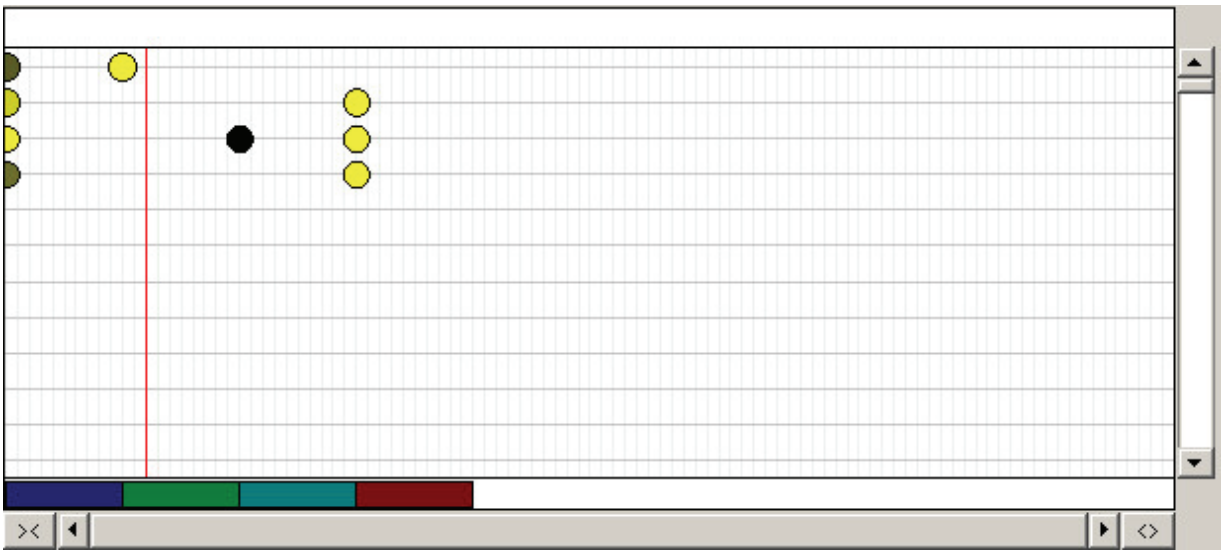
La représentation graphique de la séquence a lieu sur une chronologie. Si vous avez des séquences très courtes ou très longues, vous pouvez les allonger (pour les séquences courtes) de manière chronologique ou les compresser (pour les séquences longues). Pour ce faire, vous pouvez utiliser les deux boutons à gauche et à droite à côté de la barre de défilement pour l'axe X.

Le bouton de gauche allonge la chronologie. Le bouton de droite compresse la chronologie, de telle sorte que vous n'êtes pas obligé de faire défiler avec la barre de défilement pour les séquences longues pour tout avoir dans le champ de vision.

Les 256 canaux DMX se trouvent sur l'axe Y. Cette vue ne peut pas être compressée ou allongée. Lorsque vous cherchez un canal, vous devez faire défiler l'image à l'aide de la barre de défilement.

Vos réglages sont alors représentés dans ce système de coordonnées. Chacun des points, que vous pouvez reconnaître en haut, représente un canal réglé.

Un point jaune signifie que ce canal est réglé sur la valeur maximale, un point noir signifie un canal désactivé. Toutes les nuances de couleur entre le noir et le jaune représentent un niveau intermédiaire.



Vous vous demandez très certainement maintenant pourquoi, par exemple, aucun canal noir ne se trouve dans le premier Cue. L'Overview montre uniquement les changements par rapport au Cue précédent.

Tous les canaux sont sur une position zéro au début d'une programmation. Cela devrait être à vrai dire représenté par une rangée de 256 points noirs. Etant donné que cela ne représente aucune modification de valeur, seuls les canaux avec un point jaune sont représentés dans le premier Cue, à savoir sur lesquels une modification a été réalisée.

Seules les modifications par rapport au dernier Cue sont affichées à chaque fois dans les Cues suivants.

Cela signifie concrètement pour notre exemple :

Les canaux 1, 2 et 4 avec une valeur moyenne et le canal 3 sur la valeur DMX maximale ont été mis dans le premier Cue. Les canaux de 2 à 4 continuent avec ce réglage dans le Cue suivant. Seul le canal 1 a été modifié sur la valeur 255. Tous les canaux dans le Cue 3 restent inchangés par rapport au deuxième Cue, à l'exception faite que le canal 3 a été mis sur la valeur 0.

La section d'un Cue est indiquée en dessous de la chronologie par un passage souligné en couleur. Le Cue 1 est bleu foncé, le Cue 2 est vert, le Cue 3 est bleu clair et ainsi de suite.

Vous pouvez modifier ici la durée d'attente d'un Cue individuel. Pour ce faire, vous devez placer le pointeur sur la limite d'un Cue. Le pointeur devient alors une double flèche. En cliquant et gardant appuyée la touche gauche de la souris, vous pouvez modifier la gamme de temps d'un Cue.

4.9 Trackblock

MIDI	Key	DMX	Caption
12		1	Track 1
13		2	Track 2
14		3	Track 3
15		4	Track 4
16		5	Track 5
17		6	Track 6
18		7	Track 7
19		8	Track 8
20		9	Track 9
21		10	Track 10
22		11	Track 11
23		12	Track 12

Le trackblock vous donne des renseignements sur les canaux DMX.

La colonne de droite indique l'inscription de tracks (track 1 - track 256). Chaque track contient un canal DMX, une note MIDI et une touche du clavier PC en option.

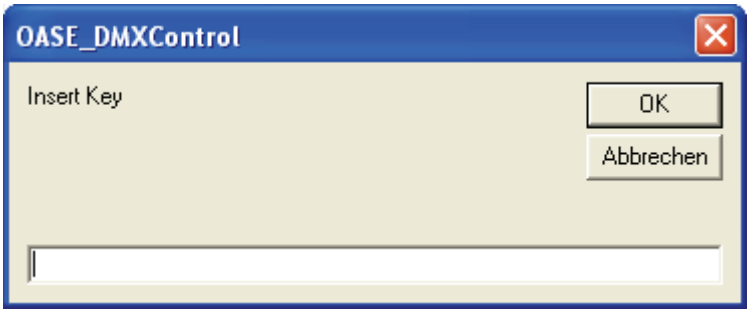
Dans la colonne "MIDI" sont listées les notes d'un clavier.

Comme il a déjà été dit, vous pouvez enregistrer aussi avec l'OASE DMX Control vos Cues par clavier. A cet endroit, nous sortons d'une programmation par clavier.

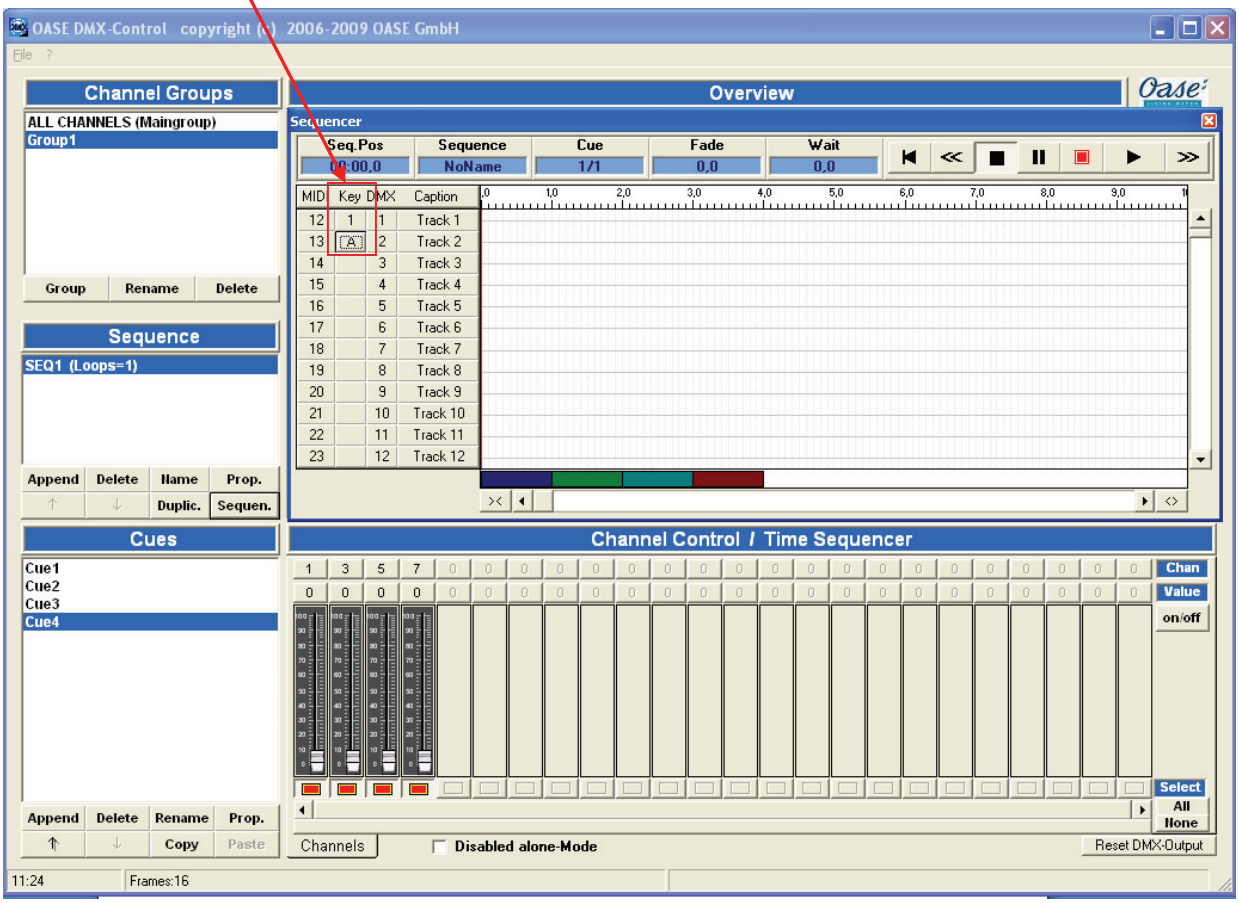
Vous voyez la colonne "Key" dans la deuxième colonne du trackblock. Aucune donnée d'origine n'y est enregistrée. Procédez comme suit, afin d'établir comment vous programmez une séquence par clavier.

Vous sélectionnez le canal qui doit être affecté avec une touche de votre clavier.

La fenêtre suivante s'ouvre en cliquant sur la touche Key :



Vous entrez alors n'importe quelle touche de votre clavier. Nous avons, par exemple, assigné le canal 1 avec un "1" et le canal 2 avec un "A".

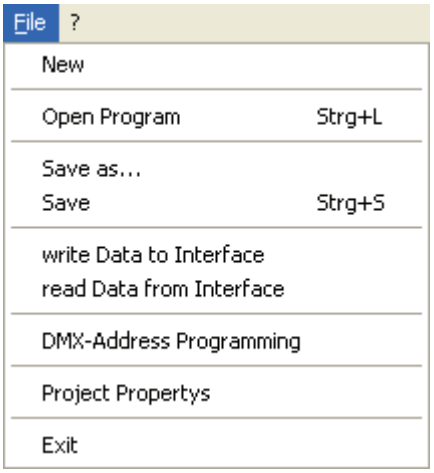


Chaque actionnement de la touche "1" ou "A" programme un Cue unique, dans lequel le canal 1 ou 2 est entièrement activé. Si la touche, venant d'être activée, est relâchée, cela conduit à un autre Cue dans lequel le canal est désactivé à nouveau.

4.10 File

Vous avez entre-temps fait connaissance du programme complet "Oase DMX Control" et pouvez créer vos propres shows et projets.

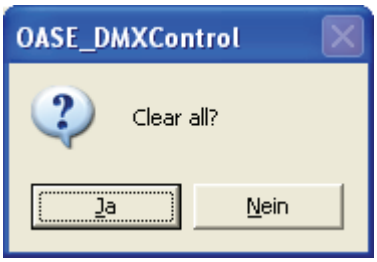
Toutefois, nous n'avons pas encore expliqué la manière dont ces projets sont enregistrés et lus.



Vous trouverez à ce sujet à l'entrée de menu "File" en haut dans la barre de données toutes les caractéristiques importantes.

4.10.1 New

Actionnez le sous-élément "New" lorsque vous voulez créer une nouvelle procédure de projet. Le message "Clear All?" apparaît.

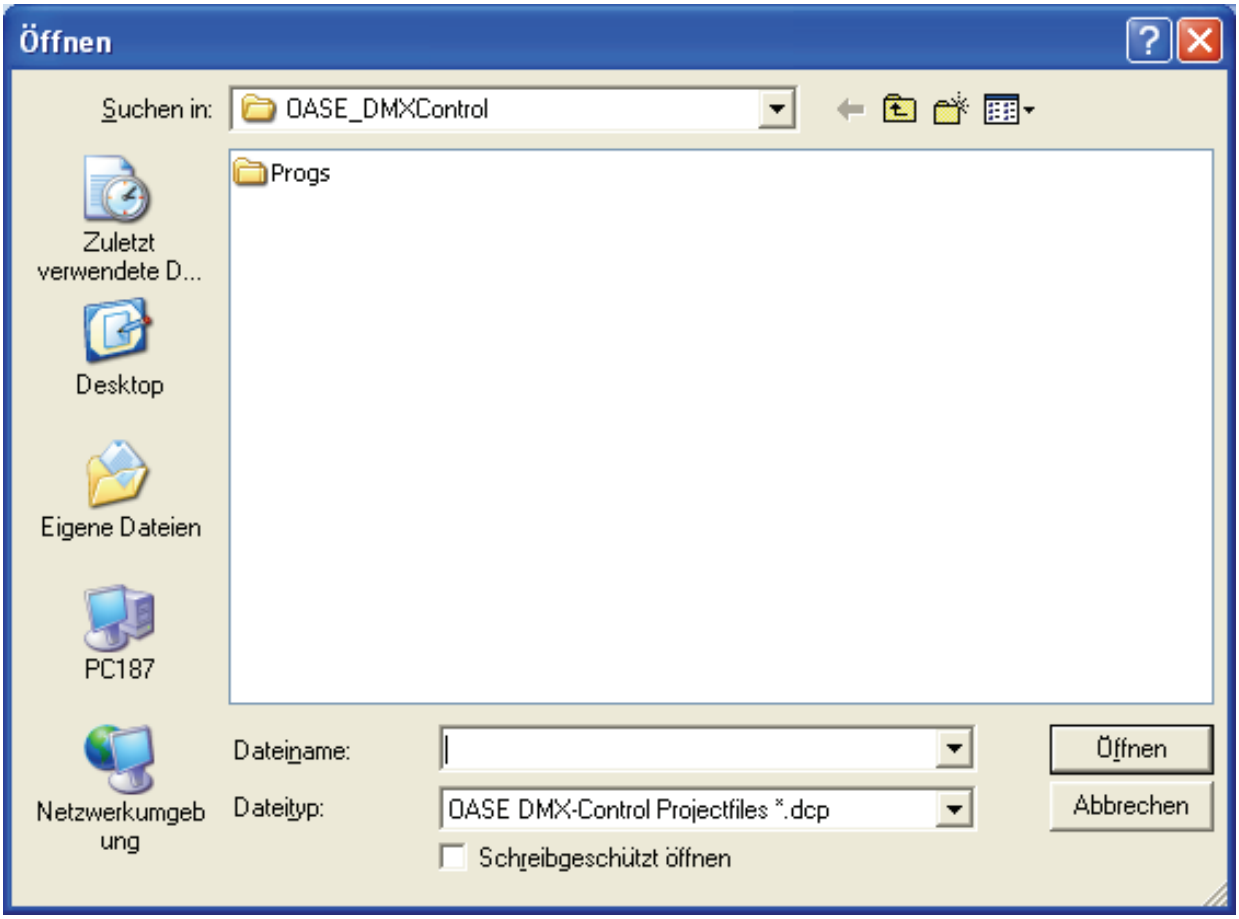


Vous devriez vérifier, avant de confirmer ce message avec "Oui", que vous avez sauvegardé vos derniers réglages sur disque dur ou sur un autre support de données adapté.

Si vous avez confirmé le message énoncé précédemment par "Oui", tous les réglages seront effacés sur le moniteur et vous pourrez continuer avec la création d'un nouveau projet.

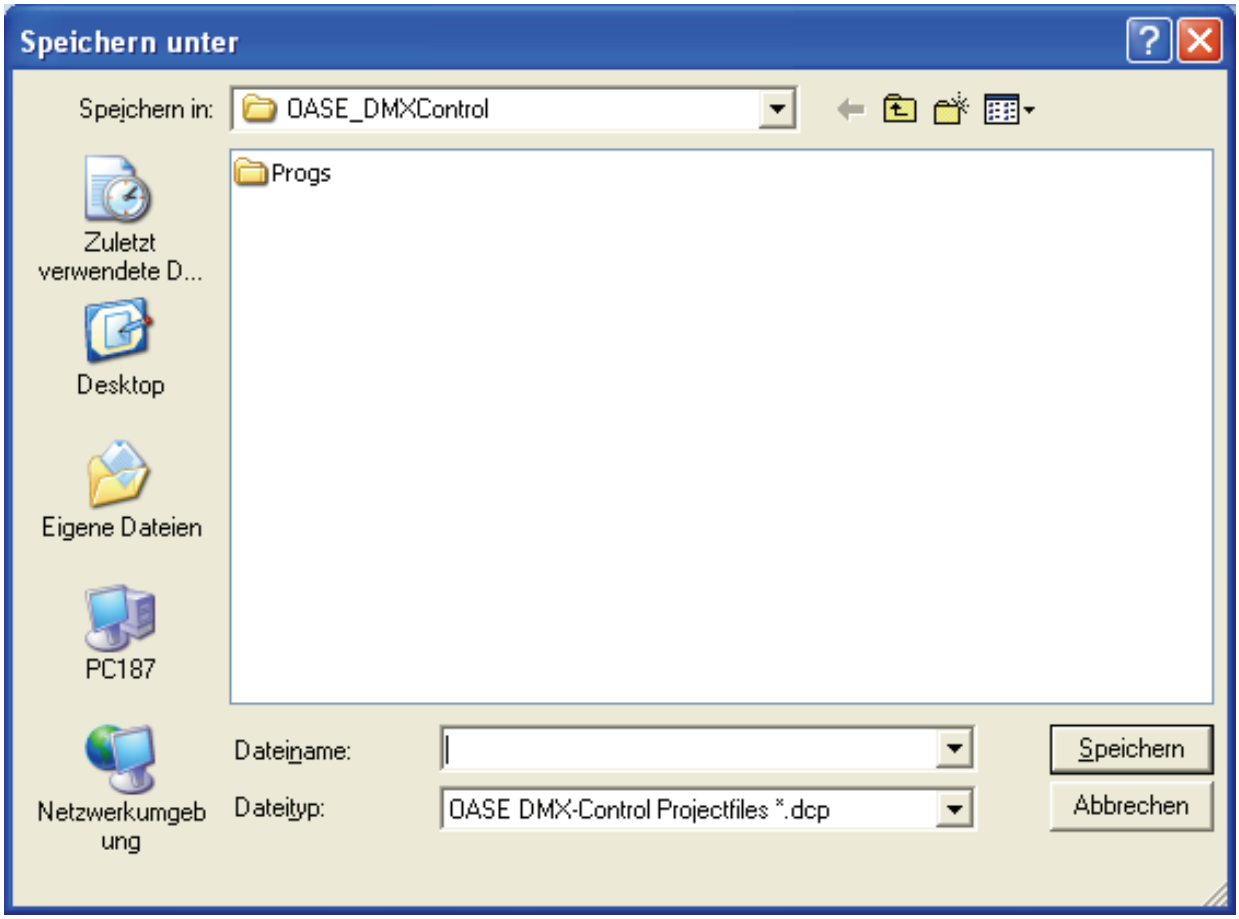
4.10.2 Open Programm

Vous pouvez avec le bouton "Open Programm" charger les shows déjà enregistrés sur disque dur pour les retoucher.



4.10.3 Save as

Sélectionnez l'entrée de menu "Save As" pour enregistrer vos projets. Vous pouvez ainsi enregistrer dans un dossier sur votre disque dur ce projet sous le nom que vous aurez choisi.



4.10.4 Save

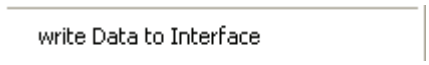
Si vous avez déjà mis en mémoire tampon votre projet sous l'entrée "Save As" et effectué d'autres modifications, vous devez également les enregistrer.

Pour cela, appuyez sur le bouton "Save" ou sur la combinaison de touches Ctrl + S. Vous reportez ainsi le fichier ouvert avec tous les nouveaux réglages.

La fenêtre "Save As" s'ouvre automatiquement si vous appuyez sur le bouton "Save" sans avoir enregistré précédemment le fichier sous un nom.

4.10.5 Chargement d'un projet dans l'interface

Les projets que vous avez créés doivent être écrits dans l'interface, afin qu'ils puissent aussi être passés.



Appuyez pour cela sur le bouton indiqué en haut. Les données sont alors transférées dans l'interface.

Le message "Error on write memory!" apparaît si l'interface n'est pas correctement connectée à votre ordinateur personnel.

Ce processus peut durer quelques minutes selon la taille du programme.

4.10.6 Ouvrir un projet de l'interface

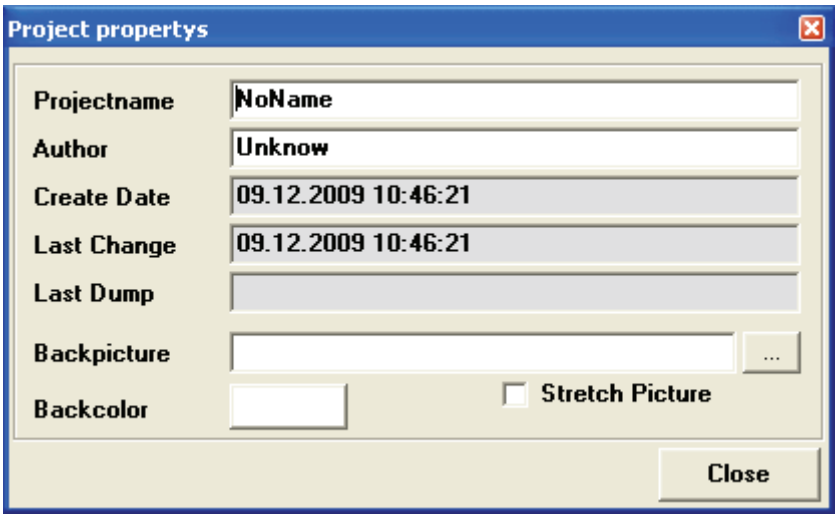
Vous avez aussi la possibilité avec "Oase DMX Control" de recharger et d'arranger à nouveau des projets déjà écrits dans l'interface sur votre ordinateur personnel.

Pour charger de cette manière un projet sur le PC, appuyez sur le bouton

Etant donné que l'interface USB-DMX ne possède pas de possibilités d'enregistrement comme un disque dur, vous ne pouvez pas déterminer pour l'interface quel fichier vous voulez charger sur l'ordinateur personnel.

4.10.7 Project Properties

Vous pouvez, sous l'entrée de menu "Project Properties", effectuer des réglages entièrement individuels pour vos projets.



Projectname

Vous pouvez donner, sous cette entrée, un nom particulier à l'actuel projet indépendamment du nom d'enregistrement.

Author

Vous pouvez entrer ici le nom de la personne qui a créé ce projet.

Create Date

Vous pouvez consulter dans ce champ la date à laquelle ce projet a été créé.

Last Change

Vous pouvez voir ici la période à laquelle les dernières modifications ont été effectuées sur ce projet.

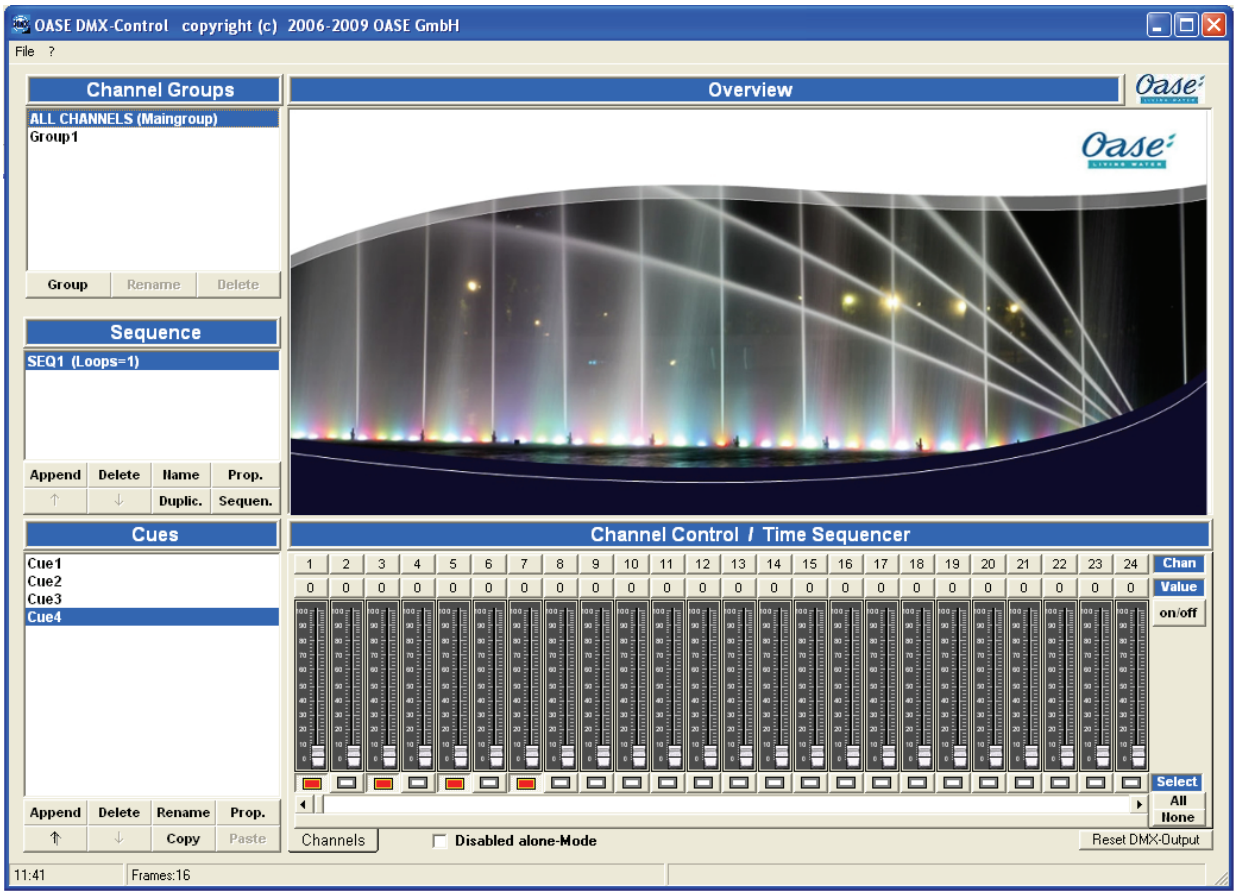
Last Dump

Ce champ montre la date à laquelle ce projet a été écrit pour la dernière fois dans l'interface USB-DMX.

Backpicture

Via cette option, vous pouvez régler un fond destiné à l'écran de présentation. Pour ce faire, vous pouvez utiliser presque tous les formats de photo sur votre disque dur.

Appuyez sur le bouton ... à droite à côté de l'affichage "Bac re" pour sélectionner un fond. Apparaît ensuite une fenêtre de laquelle vous pouvez sélectionner le chemin d'accès pour votre fond.



Stretch Picture

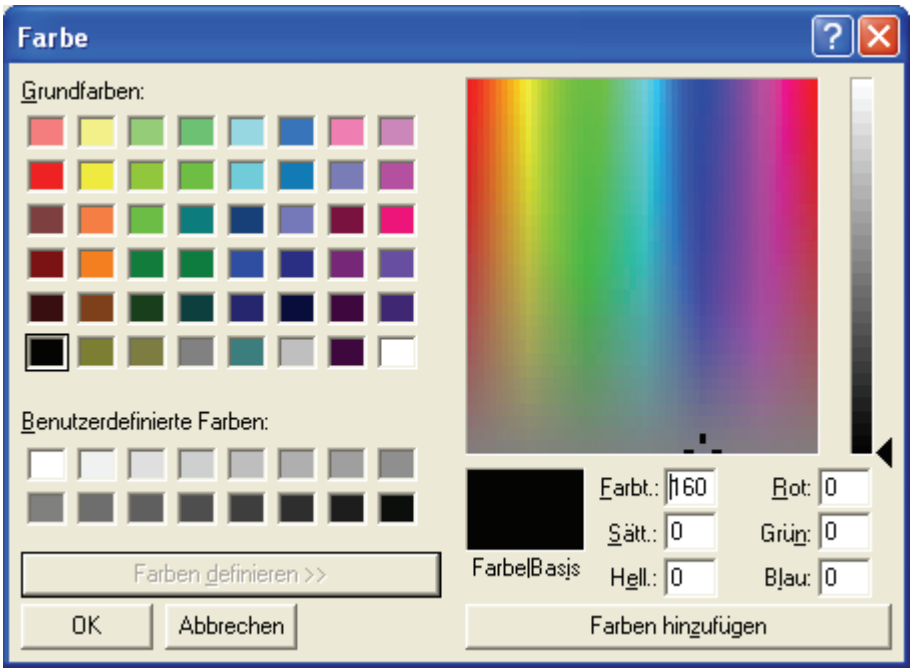
Vous pouvez poser une marque de sélection en cliquant sur le champ "Strech Picture" si votre photo ne remplit pas tout l'écran de présentation. De cette manière, la photo est automatiquement adaptée à la dimension de l'écran de présentation.

Backcolour

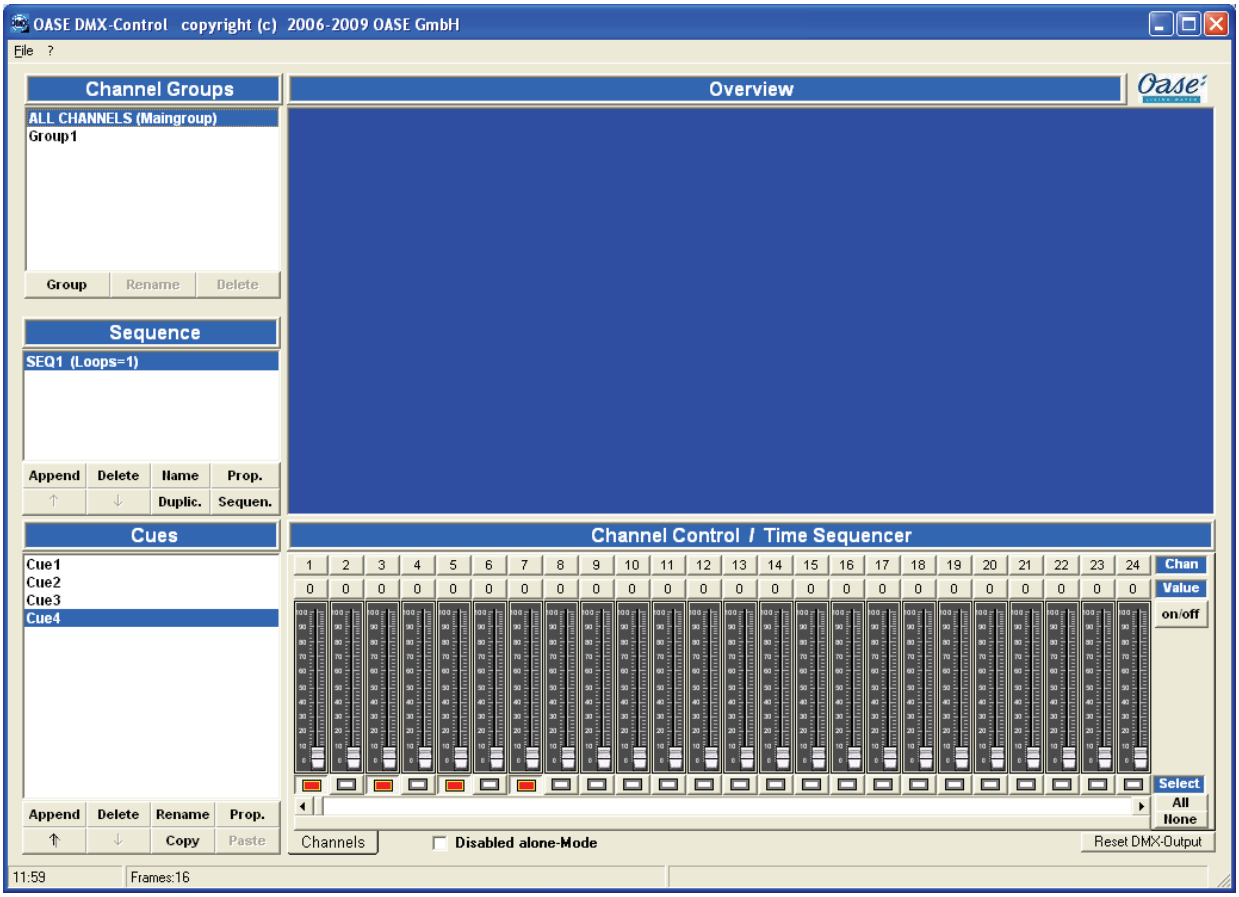
Vous pouvez également à la place d'un fond sélectionner une couleur.

Pour cela, cliquez sur le petit champs à côté de "Backcolour". Apparaît ensuite une palette de couleur de laquelle vous pouvez sélectionner n'importe quelle couleur d'un seul clic.

Si les couleurs prédéfinies ne vous conviennent pas, vous pouvez appeler avec le bouton "Définir les couleurs >>" une palette de couleurs plus large, à l'aide de laquelle vous pouvez créer en plus vos propres couleurs.



Vous devez appuyer sur le bouton "OK" lorsque vous avez sélectionné une couleur vous convenant. Si vous appuyez sur le bouton "Interruption" vous retournez au menu "Project Properties" et le fond garde sa couleur initiale.



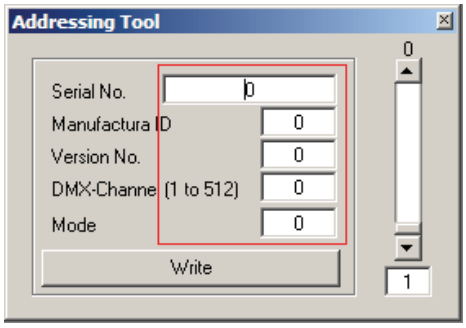
Appuyer uniquement sur le bouton "Close", afin de prendre en compte les réglages provenant du menu "Project Properties". Tous les réglages sont automatiquement pris en compte ici.

Vous trouverez dans le menu "File" le sous-élément "Exit" pour clore le programme Oase DMX Control. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, une demande de confirmation apparaît que vous devez confirmer avec "Oui", afin de clore le programme. En appuyant sur le bouton "Non", vous retournez à l'écran principal.

4.11 Programmation d'adresses DMX

Il est important de souligner une autre option permettant de changer l'adressage DMX des composants connectés.

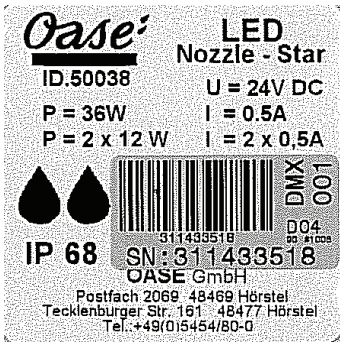
Le dialogue suivant s'ouvre.



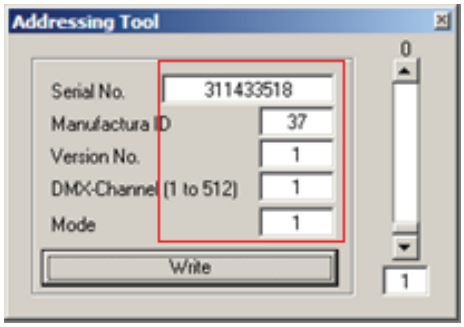
Le numéro de série du composant, le numéro d'identification du fabricant, le numéro de version, le canal DMX souhaité et le mode doivent ici être rapportés dans les champs correspondants.

Le numéro de série se trouve sur la plaque signalétique de l'appareil connecté.

Exemple : Numéro de série 311433518

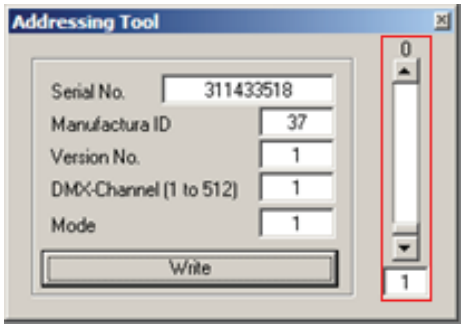


Consulter la notice d'emploi pour connaître les informations sur le numéro d'identification du fabricant, la version et le mode. Veuillez choisir vous-même le canal DMX.



Les nouveaux réglages sont transmis au composant connecté après avoir appuyé sur le bouton "Write".

Il reste la possibilité d'effectuer un test bref après avoir transmis les réglages à l'appareil. Pour ce faire, le canal DMX est entré dans le champ textuel dans le coin droit inférieur, puis le curseur se trouvant dessus est activé.



Si le test venait à échouer, une erreur s'est produite soit en entrant les valeurs mentionnées ci-dessus, soit en transférant les données au composant. Veuillez vérifier dans ce cas tous les câbles de connexion au composant et recommencer soigneusement les étapes décrites ci-dessus pour la programmation des adresses DMX.

Le processus peut être répété aussi souvent que l'on veut.

5. Garantie

La société OASE GmbH accorde, pour l'appareil OASE que vous venez d'acheter, une garantie-constructeur de **24 mois,** dans les termes des conditions de garantie qui suivent. Le délai de garantie entre en vigueur dès l'acquisition en tant que premier acheteur chez le distributeur spécialisé OASE. Toute revente ultérieure de l'appareil n'entraîne donc aucune nouvelle entrée en vigueur du délai de garantie. Les droits légaux de l'acheteur en particulier au niveau des prestations de garantie conservent leur validité et ne sont pas restreints par cette garantie.

Conditions de garantie

La société OASE GmbH garantit la nature et l'usinage irréprochables de la marchandise, conformes à la finalité, le montage conforme à la technique et l'aptitude au fonctionnement conforme aux règles. La prestation de garantie inclut, en fonction de notre décision, la réparation à titre gracieux, la livraison gratuite de pièces de rechange ou d'un appareil de remplacement. Si le type d'appareil concerné n'était plus fabriqué, nous nous réservons le droit de livrer un appareil de remplacement issu de notre gamme de produits, le plus proche possible du type d'appareil sujet à réclamation. Les réclamations dont la cause est à attribuer à des erreurs de montage et d'exploitation, ainsi qu'à un entretien insuffisant, à une utilisation non-conforme à la finalité, aux effets du gel, à des coupures de prise, à des raccourcissements de câble, à des dépôts calcaires ou à des tentatives de réparation inappropriées, ne sont pas couvertes par la garantie. En ce qui concerne l'utilisation appropriée, nous nous référons à la notice d'emploi qui est une partie intégrante de la garantie. Les pièces d'usure, comme p.ex. les ampoules, etc., ne font pas partie de la garantie.

Le remboursement de frais pour le montage et le démontage, la vérification, les créances suite à un manque à gagner et les dommages et intérêts est exclu de cette garantie, il en est de même pour des réclamations ultérieures pour des détériorations ou des pertes de quelque type que ce soit, causées par l'appareil ou par son utilisation.

La garantie n'est valable que pour le pays dans lequel l'appareil a été acheté chez un distributeur spécialisé OASE. Le droit allemand est en vigueur pour cette garantie, à l'exclusion de la convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (CISG).

Il n'est possible de faire valoir vos droits à la garantie vis-à-vis de la société OASE GmbH, Tecklenburger Straße 161, D48477 Hörstel, Allemagne, qu'en nous envoyant, franco de port et dans un transport à vos risques, l'appareil ou la partie de l'appareil faisant l'objet de la réclamation, ainsi que le bordereau de vente d'origine du distributeur spécialisé OASE, ce document de garantie et un document écrit spécifiant l'erreur sujette à réclamation.

OASE GmbH · www.oase-livingwater.com
Tecklenburger Straße 161 · 48477 Hörstel · Germany

17282/06H